
PLANETstation
PLAYSTATION™ Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE
REGALO
PÓSTER+CALENDARIO 2002
METAL GEAR SOLID 2
DESCUBRE EL REPORTAJE DEFINITIVO SOBRE EL RETORNO DE SNAKE
SILENT HILL 2
DEVIL MAY CRY
DOS GUÍAS DE MIEDO
HERDY GERDY
¡DIBUJOS ANIMADOS EN TU CONSOLA!
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
EL MÍTICO RPG YA ESTÁ AQUÍ
¡¡¡SORTEAMOS!!!
DOS LOTES NAVIDEÑOS DE PERIFÉRICOS
N 38 495 PTAS. ESPAÑA 2,98 EUROS
8 421174 023497 20038
editorial aurum
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2
UNA VAMPÍRICA AVENTURA PARA PS2 QUE TE ABSORBERÁ
SPIDERMAN 2
EL HOMBRE ARAÑA NO DEJA COLGADOS A LOS USUARIOS DE LA CONSOLA PS ONE
AGE OF EMPIRES II
PONTE AL MANDO DE UN IMPERIO DE LA MANO DE KONAMI

TODA PRECAUCIÓN ES POCA.





Si supieses que vas a tener que luchar contra los malos más sagaces. Que vas a viajar por todo el mundo buscándoles en 19 niveles diferentes. Que vas a usar las más diversas armas. Que no te quedará más remedio que correr, esconderte, hacer volteretas y disparar como un cosaco. Y todo al mismo tiempo. Y que, para colmo de males, tus propios amigos van a intentar eliminarte para que no testifiques contra ellos. En fin, que si supieses todo esto, no te vendría mal usar tamaña lencería. Syphon Filter 3. Tranquilo. Sólo es un juego.





es.playstation.com

PLANETSTATION 38 ENERO 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@retemail.es
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Tonio L. Alarcón **DISEÑO GRÁFICO** Mireia Prunés
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Carles Arenado, Rubén Jiménez, Carlos Fernández (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@retemail.es
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

DESPEGUE

Este nuevo año capicúa ya está a la vuelta de la esquina. El 2002 nos va a traer, además de los euros, muchas novedades en el mundo de las consolas. La X-Box y la Game Cube van a llegar para ponerle las cosas difíciles a nuestra querida PlayStation 2, pero la máquina de Sony ya se está preparando para la gran batalla. Algunas de sus armas las vais a encontrar en este número y tienen por nombre *Devil May Cry, Metal Gear Solid 2, Soul Reaver 2* o *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Además, para entrar con buen pie en el nuevo año, este mes os obsequiamos con una calendario especial del 2002. Sólo nos queda desearos a todos una próspera Navidad y un feliz Año Nuevo (¿o era al revés?).

planet@intercom.es



12 HERDY GERDY

18 METAL GEAR SOLID 2





NAVIDADES BLANCAS... Y NEGRAS

LA IMPORTANCIA DE LA PRÓXIMA CAMPAÑA NAVIDEÑA PARA EL FUTURO DE LA PLAYSTATION 2 HA LLEVADO A CIERTOS DISTRIBUIDORES A BAJAR EL PRECIO DE ALGUNOS JUEGOS

Las diferentes compañías distribuidoras de software se han tomado muy en serio la campaña de las próximas Navidades. De hecho casi toda la industria del videojuego espera que tras los meses que se avecinan la PlayStation 2 se haya consolidado ya en nuestro país, así que, tras el descenso en el precio de la consola (en estos momentos tan sólo cuesta 49.900 pesetas) ahora le ha tocado el turno a algunos de sus próximos lanzamientos.

Virgin, por ejemplo, pondrá a la venta dos juegos bastante prometedores a un precio muy interesante. Concretamente se trata de *Dinasty Warriors 2* y de *Robot Warlords*, que costarán 5.990 pesetas (36 euros).

Parece que este precio está de moda porque Acclaim también ha decidido que *Kick Off 2002* (versión del clásico, y añejo, simulador futbolero) cueste exactamente lo mismo. Pero además esta compañía también ha llevado a cabo una iniciativa muy acertada. *Crazy Taxi* (el primer juego de Sega que apareció en la 128 bits de Sony) pasa a costar 6.990 pesetas (41,02 euros) a partir de ahora, reduciéndose de esta manera su precio inicial de venta al público.

De todos modos, como casi siempre, en Japón ya nos están llevando algo de ventaja en esto de la reducción de precios. A partir de este mes de diciembre Sony ha lanzado una nueva línea de juegos llamada Mega Hits que viene a ser una especie de gama Platinum para los títulos que han superado la cifra de las 500.000 copias vendidas. Los primeros en formar parte de este selecto grupo son *Tekken Tag Tournament*, *Onimusha* (ambos cuestan ahora unas 6.000 pesetas) y *Gran Turismo 3 A-Spec* (rondará las 6.400 pesetas). Casi nada.





A PARTIR DE ESTE MES DE DICIEMBRE SONY HA LANZADO UNA NUEVA LÍNEA DE JUEGOS LLAMADA MEGA HITS QUE VIENE A SER UNA ESPECIE DE GAMA PLATINUM PARA LOS TÍTULOS QUE HAN SUPERADO LA CIFRA DE LAS 500.000 COPIAS VENDIDAS

Pero eso no es todo. Desde finales de noviembre en todo el territorio japonés la PlayStation 2 ha pasado a valer 29.800 yenes (unas 45.000 pesetas) en lugar de los 35.000 yenes que costaba hasta ahora. La razón de esta reducción es el descenso en el coste de producción de la consola y el inicio de la distribución de la máquina de Sony en algunos países asiáticos.

Esperamos que las oficinas europeas de Sony tomen buena nota y que dentro de poco podamos disfrutar con iniciativas de este tipo en el Viejo Continente.







ESPECIALISTA POR UN DÍA



Infogrames nos ha hecho llegar hace poco material e información nueva de uno de los bombazos que prepara para el próximo año. Concretamente se trata de *Stuntman*, un juego creado por Reflections (*Driver* y *Driver 2*) que nos propone meternos en la piel de un especialista de cine. La idea es que empecemos como un novato para poder ir avanzando y participando cada vez en películas con más lustre. Así, cada uno de los niveles estará ambientado en un film determinado: una de gángsters, de aventuras al estilo Indiana Jones o de espías (homenaje a James Bond). En cada una de las películas el director nos ordenará realizar ciertas maniobras peligrosas doblando a la estrella de turno y, según la puntuación que obtengamos, podremos ir subiendo nuestro caché y participar en nuevos films. Por supuesto, los coches del juego sí se deformarán (o, mejor dicho, se destrozarán) gracias a unos efectos espectaculares. Si os gustó *Driver* y no os preocupa dar unas cuantas vueltas de campana, *Stuntman* os encantará.



FINAL FANTASY X LLEGA ANTES DE TIEMPO A USA

El esperadísimo *Final Fantasy X* (sí, ese juego que los españolitos de a pie no veremos hasta bien entrado el próximo año) saldrá antes de tiempo en Estados Unidos. Aunque la fecha oficial del lanzamiento del juego era el próximo 2 de enero, parece que el 26 de diciembre Square distribuirá cerca de 500.000 copias en algunas tiendas para asegurarse unas cuantos dólares antes de que acabe el año.

De todas formas parece que la fecha del 2 de enero se mantiene como fecha oficial de salida al mercado de la décima parte de la saga más emblemática de Square. Esto quiere decir que la importante campaña de publicidad que debía acompañar al lanzamiento del juego se desarrollará pensando en este día.

Parece que los pésimos resultados económicos de la película *Final Fantasy: La Fuerza Interior* podrían tener mucho que ver en esta decisión de adelantar el lanzamiento de *Final Fantasy X*. Square tiene puestas muchas esperanzas en este juego para empezar a remontar la preocupante situación económica de la compañía.

TREPAMUROS POR PARTIDA DOBLE

Ahora que acaba de ponerse a la venta *Spiderman 2: Enter Electro* (podéis encontrar su correspondiente análisis en este mismo número) nos han empezado a llegar noticias sobre el nuevo juego basado en la película que protagonizará el entrañable Spidey.

Trey Arch (compañía adquirida hace poco tiempo por Activision) es el equipo encargado del desarrollo de *Spiderman: The Movie* y ha intentado, como no podía ser de otra manera, que el videojuego refleje la ambientación del film y sobre todo que el hombre araña aparezca tal y como vamos a poder verle en la pantalla grande. En cuanto al sistema de control, parece que va a respetarse bastante el utilizado en el primer *Spiderman* aparecido para PS One.

El juego todavía no tiene fecha definitiva. Lo que sí está confirmado es que contará con versiones para PlayStation 2, GameCube y X-Box.



BREVES

CAMBIOS EN SQUARE

Corren malos tiempos para Square. Los malos resultados económicos siguen pasando factura a la compañía japonesa y su presidente Hisashi Suzuki ha dejado el puesto. Os recordamos que a principios del 2001 Square ya cambió de jefe. Sin embargo, el fracaso que ha supuesto la primera película del gigante nipón ha provocado un auténtico agujero negro. Las pérdidas para este año fiscal alcanzarán nada y más y nada menos que los 13.200 millones de yenes (20.000 millones de pesetas).

CUIDADO CON LAS OREJAS

Codemasters está desarrollando un juego basado en Mike Tyson. El simulador se llamará *Mike Tyson Heavyweight Boxing* y, además del polémico boxeador, también estarán recreados otros luchadores populares de la categoría de los pesos pesados. Entre ellos destacan Larry Holmes, Tim Witherspoon o Michael Grant. No creemos que se incluya ningún golpe para morder orejas...

ÉXITO DE *GTA 3*

En el número pasado os ofrecíamos el análisis de *Grand Theft Auto 3*, sin duda una de las mayores sorpresas (positivas) de este final de año. Lo cierto es que el juego está funcionando muy bien en las tiendas, y ya ha superado las 4,5 millones de unidades vendidas en todo el mundo. *GTA 3* ha conseguido situarse en el número uno de las listas de países como Inglaterra, Francia y Alemania. En España también se ha encaramado a lo más alto de todos losránkings.

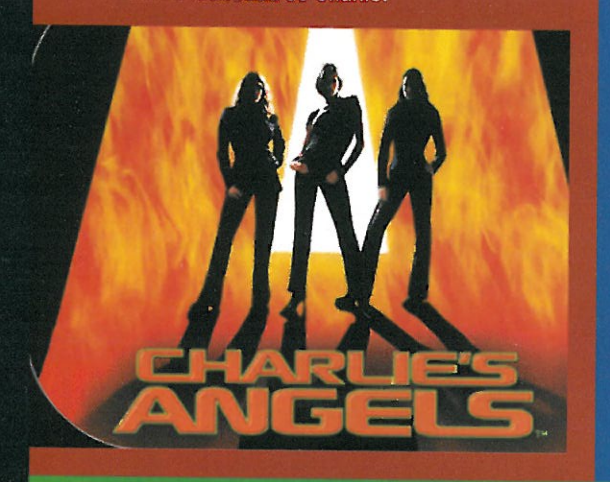
ULALA SE ACERCA

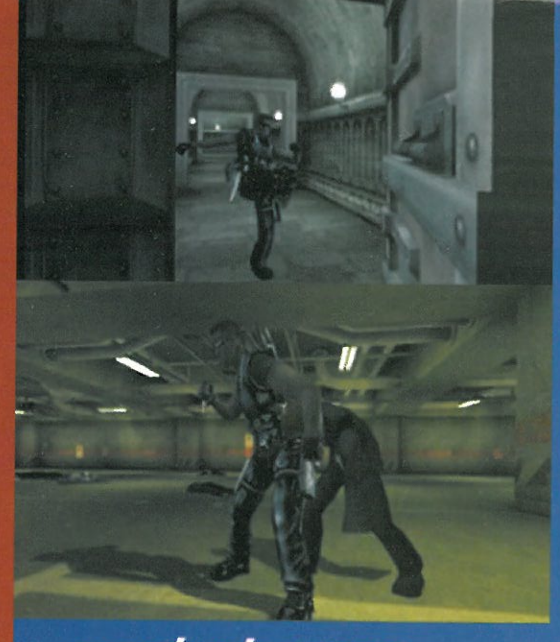
Uno de los juegos más esperados de todos los que van a aparecer próximamente para PlayStation 2 es, curiosamente, obra de Sega. Estamos hablando, por supuesto, de la segunda parte de *Space Channel 5*. Esta continuación de las aventuras de Ulala ya tiene fecha definitiva en Japón (el 14 de febrero) por lo que el lanzamiento europeo está cada día más cerca.

UNAS CHICAS MUY ANGELICALES

Las míticas Ángeles de Charlie van a contar dentro de poco con su correspondiente versión en el mundo de los videojuegos. Ubi Soft se ha hecho recientemente con los derechos para desarrollar títulos basados tanto en la reciente película protagonizada por Cameron Diaz, Drew Barrimore y Lucy Liu como en la serie original.

Existirán versiones para prácticamente todas las plataformas (incluyendo, por supuesto, PlayStation 2) pero todavía no se ha difundido demasiada información sobre qué tipo de juego protagonizarán estas angelicales heroínas. Una cosa es segura: continuaremos sin conocer la verdadera identidad de Charlie.





HABRÁ MÁS BLADE

Activision va a encargarse de crear un juego basado en *Blade 2*, una película protagonizada (como la primera parte) por Wesley Snipes y que esta vez ha sido dirigida por Guillermo del Toro. Para aquellos que no lo recordéis, el film original estaba basado en un exitoso cómic y nos presentaba a Snipes haciendo de medio humano / medio vampiro bueno que debe impedir que los vampiros 'malos' se salgan con la suya.

La versión videojueguil intentará conservar la oscura ambientación de la película (por algo la cosa va de vampiros) y por supuesto ya se puede apreciar en la capturas que acompañan esta noticia el salto de calidad que tiene respecto al juego basado en la primera parte (que pudimos disfrutar hace aproximadamente un año en PSOne).

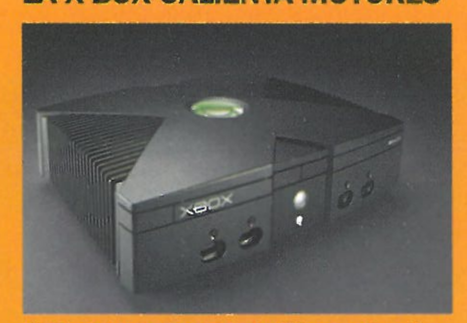
INFOGRAMES ESTRENA ACCESORIOS

Infogrames España nos ha presentado recientemente su nueva línea de periféricos para PlayStation 2. El primero de ellos es el Dual Force 2, un volante que incluye cambio de competición, motores dobles de fijación y pedales y 12 botones analógicos. Además también hace uso de la tecnología NeGcon. Su precio es de 59.99 euros (9.981 pesetas).

Los otros dos periféricos que va a distribuir Infogrames son un mando a distancia DVD y un Scart Block. El primero es un *remote control* por infrarrojos ideal para reproducir películas DVD en la PlayStation 2 que cuesta 20.99 euros (3.495 pesetas). El Scart Block, por su parte, vale 19.99 euros (3.395 pesetas) y permite contar con tres salidas de euroconector a partir de una. Además de estos accesorios para la consola de Sony, la compañía gala también ha comenzado a distribuir diversos periféricos para la Game Boy Advance de Nintendo.



LA X-BOX CALIENTA MOTORES



El día de lanzamiento de la X-Box en España está ya muy cerca, y Microsoft no ha perdido la ocasión de celebrar una fiesta de presentación al más puro estilo americano. El evento se celebró a finales de noviembre en Madrid y los maestros de ceremonias fueron El Gran Wyoming e Ivonne Reyes. Por supuesto, algunas consolas estaban repartidas por el recinto para que los visitantes pudieran probar los juegos de la nueva máquina.

Por otra parte, Microsoft ha informado recientemente que su factoría europea de consolas ya ha empezado a funcionar. La fábrica, situada en Hungría, está produciendo de momento consolas X-Box para los Estados Unidos, pero en breve se empezará a trabajar en las máquinas PAL.

CAMBIOS EN EL ACCESO A INTERNET DE LA DREAMCAST

El acceso a Internet a través de la Dreamcast va a sufrir algunos cambios próximamente. Todos los usuarios europeos de la consola van a poder escoger qué proveedor de acceso a la Red utilizan gracias a la última versión del navegador Dreamkey, que será distribuida próximamente.

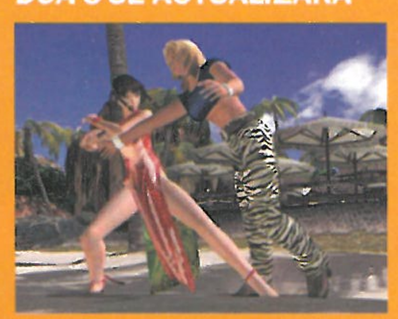
Además, el portal DreamArena (hasta ahora exclusivo para los poseedores de la consola de Sega) va a poder visitarse también desde cualquier ordenador con acceso a Internet. La idea es que a partir de ahora todos los servicios del portal se integren en la página de Sega Europa. Por si queréis echarles un vistazo, la dirección es www.sega-europe.com.



UN JUEGO DE CONSOLA... ¡CON VIRUS!

Lo que parecía imposible ha sucedido. Hemos descubierto el primer videojuego que contiene un virus. Concretamente se trata de un juego para Dreamcast llamado *Atelier Marine 1 & 2* que sólo ha aparecido en Japón. El virus en cuestión (como ya os debéis imaginar) no afecta para nada a la consola de Sega. El problema es que el juego también ofrece algún que otro salvapantallas para utilizar en un PC. Al introducir el GD en el ordenador y escoger uno de esos salvapantallas, el virus pasa a borrar el disco duro del PC. Sega ha estado rápida de reflejos y ha retirado inmediatamente de las tiendas las copias infectadas de este juego que pasará a la historia... por razones un poco dudosas.

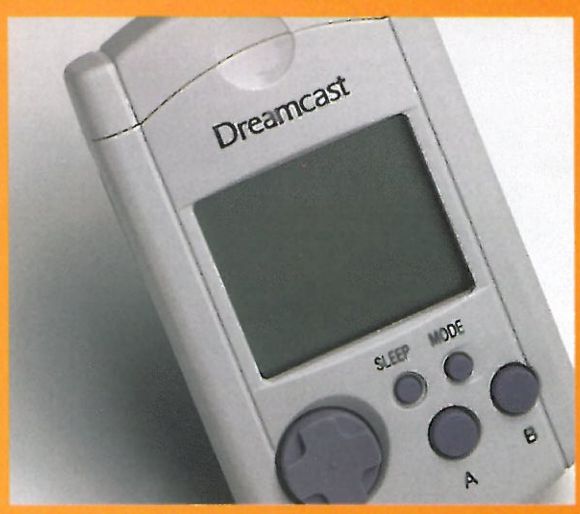
DOA 3 SE ACTUALIZARÁ



Poco a poco se van conociendo nuevos datos del espectacular *Dead or Alive 3* que Tecmo prepara para la X-Box de Microsoft. Aunque la verdad es que gráficamente el juego tiene una pinta excelente, lo que más nos ha sorprendido últimamente es el anuncio de los desarrolladores de que el juego se irá actualizando con nuevos niveles o trajes para los personajes.

Parece que éste será uno de los usos del disco duro de la consola. Aunque no se sabe si las actualizaciones se distribuirán en discos o si se bajarán de Internet, parece lógico pensar que el disco duro será el lugar donde se deberán guardar.

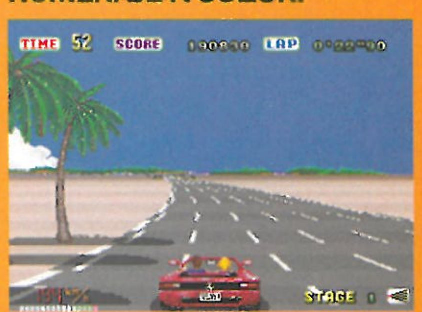
LA DREAMCAST DA LOS ÚLTIMOS COLETAZOS



El ciclo de vida de la Dreamcast va llegando poco a poco a su fin. En Japón, por ejemplo, se distribuyeron las últimas consolas a principios del mes de diciembre. De todos modos Sega aún lanzará algunos títulos en territorio nipón y entre ellos está uno de los más esperados: *Sakura Taisen Online*.

En Estados Unidos, por su parte, Sega cuenta con agotar los stocks de consolas que tiene antes del año 2.002. Con este objetivo se ha producido otra rebaja en el precio de la consola. Ahora la Dreamcast cuesta 49,95 dólares (poco más de 9.000 pesetas / 55,5 euros). También se producirán algunas rebajas en juegos antiguos y periféricos próximamente. Es bastante posible que este tipo de rebajas lleguen a producirse en Europa, e incluso en nuestro país pero de momento no hay ninguna confirmación oficial.

HOMENAJE A SUZUKI



Sega ha decidido echar la vista atrás y homenajear a uno de sus más carismáticos desarrolladores: Yu Suzuki. La compañía japonesa va a distribuir un recopilatorio titulado *Yu Suzuki Gameworks* para Dreamcast que incluirá 5 de los títulos más míticos. Los escogidos son *Afterburner 2*, *Out Run*, *Hang On*, *Space Harrier* y *Power Drift* y según Sega se han realizado conversiones idénticas a los arcades originales. Este compendio incluye un libreto que resume esta brillante época de la historia de los videojuegos (mediados de los 80).

PLANETA JAPÓN

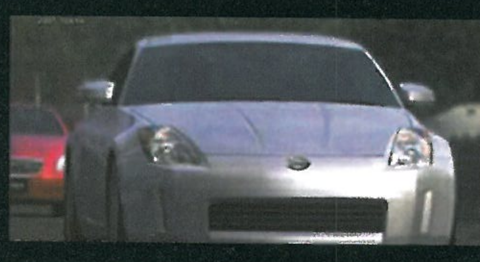


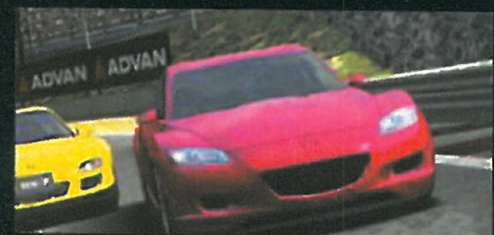
RUGEN NUEVOS MOTORES PARA PS2

Vuelve el rey del asfalto a PlayStation 2. Sony presentó en el pasado Tokyo Game Show la secuela del, para muchos, mejor simulador de coches de todos los tiempos. En *Gran Turismo Concept 2001 Tokyo* deberemos realizar vertiginosas pruebas de velocidad por las calles de la capital nipona, y únicamente podremos elegir coches de las marcas más prestigiosas del País del Sol Naciente. Aquí tenéis la sugerente lista de vehículos a conducir:

DAIHATSU
DAIHATSU Copen
HONDA
CIVIC TYPE R
INTEGRA TYPE R
NSX-R
DUALNOTE
MAZDA
RX-7 Type R Bathurst R
RX-8
ATENZA 5HB
MITSUBISHI
LANCER Evolution VII
Rally Car Prototype

NISSAN
R34 SKYLINE GT-R M-spec
GT-R Concept
FAIRLADY Z
SKYLINE 300GT
PRIMERA 20V
SUBARU
SUBARU IMPREZA WRX STi Prodrive Style
TOYOTA
ALTEZZA Gita AS300
SOARER 430SCV
WILL VS
POD
RSC





















GOEMON REGRESA DEL MAS ALLA



Konami ha decidido resucitar otro de sus clásicos. El elegido ha sido Goemon y toda su pandilla, encargados una vez más de parodiar con sus aventuras el antiguo Japón medieval.
En *Goemon: New Generation Succession*, para la 32 bits de Sony, los personajes han sufrido un cambio de look y tienen ahora un aire más 'serio' (una auténtica contradicción, teniendo en cuenta la trayectoria humorística de la saga). El juego es un plataformas en 2D con gráficos poligonales. Los (como siempre) afortunados nipones llevan disfrutando con este singular regreso de un clásico desde el 20 de diciembre, fecha de su lanzamiento.

SONY DESEMBARCA EN EL CONTINENTE ASIATICO

La multinacional japonesa ha decidido oficializar la distribución de sus productos relacionados con PlayStation 2. Esto es debido a la enorme demanda que generan países como China, Hong Kong, Singapur, Malasia o Tailandia, en constante crecimiento, y que supone un gran problema para Sony Japón a la hora de abastecer y suministrarles productos. Por ello, Sony Hong Kong realizó el pasado día 22 de diciembre un evento para promocionar el lanzamiento oficial en tierras asiáticas de PS2, *Metal Gear Solid 2* e *ICO* en el idioma chino, acontecimiento que el 24 de enero se repetirá en Taipei (Taiwán). Gracias a este incremento en la demanda de consolas NTSC, el precio sufrirá una pequeña rebaja en el archipiélago japonés y pasará a costar 29.800 yenes (cerca de 45.000 pesetas). La única diferencia que tendrán las máquinas niponas respecto a sus 'vecinas' será la zona que utilizarán para ver DVDs (zona 2 para Japón y zona 3 para el Este asiático).





PROMOCIÓN DE SEGA PARA PS2

Sega D-Direct es la división de ventas *on-line* que tiene la compañía del erizo azul en tierras japonesas. En breve, gracias al lanzamiento de la penúltima obra del genio Yu Suzuki, *Virtua Fighter 4*, esta división realizará una fantástica promoción consistente en obsequiar a los primeros clientes que reserven este prometedor beat'em-up antes del 31 de enero con unas fichas, en las que aparecerán todos los movimientos de los personajes. Asimismo, aprovechando el tirón de *VF 4*, Sega y AM2 pondrán a la venta un nuevo periférico, el Virtua Fighter 4 Arcade Stick, al precio de 3.200 yenes (casi 5.000 pesetas). Un auténtico lujo con el que los usuarios se sentirán en casa como si estuvieran ante una auténtica máquina recreativa.











LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN, DICIEMBRE 2001

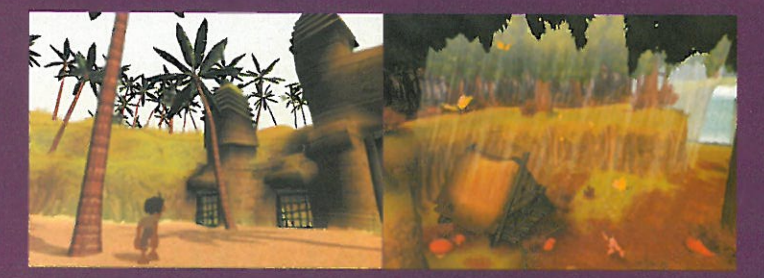
(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 DRAGON QUEST IV (PSOne) **638.039**
2 ALL STAR PRO WRESTLING II (PS2) **81.950**
3 SEAMAN FORBIDDEN PET (PS2) **145.519**
4 PACHISURO ARUZE KINGDOM 5 **(PSOne) 61.140**
5 REZ (PS2) **15.119**
6 BUSIN WIZARDRY ALTERNATIVE (PS2) **61.475**
7 SHIN SANGOKU MUSOU 2 (PS2) **640.565**
8 CRAZY TAXI (PS2) **13.991**
9 GUN SURVIVOR 2 **(PS2) 62.141**
10 JIKKYOU BASEBALL NIPPON 2001 (PS2) **92.563**

LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 FINAL FANTASY XI **(PS2-SQUARESOFT)**
2 GRANDIA XTREME **(PS2-GAME ARTS)**
3 ONIMUSHA 2 **(PS2-CAPCOM)**
4 TEKKEN 4 **(PS2-NAMCO)**
5 VIRTUA-FIGHTER 4 **(PS2-SEGA CRI)**





HERDY GERDY

UN CUENTO EN 128 BITS

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CORE DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MEDIADOS 2.002**

Han tenido que pasar dos años y dos consolas para que el proyecto *Herdy Gerdy* sea finalmente una realidad. Inicialmente estaba previsto su desarrollo para Nintendo 64, y más tarde saltó a Dreamcast. Pero los desarrolladores de Core Design finalmente se decantaron por la potencia de PlayStation 2 para dar forma a uno de los videojuegos visualmente más impactantes de los últimos tiempos, una auténtica película de animación en nuestras manos.

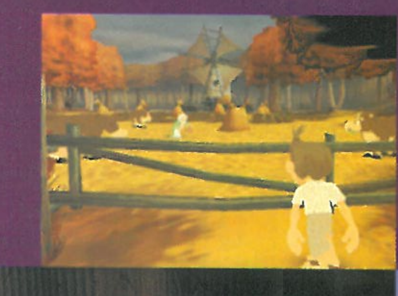
Observando las capturas que acompañan el artículo, os podéis imaginar que jugar con *Herdy Gerdy* es una experiencia visual única. Es lo más parecido a tener bajo nuestro control una colorida producción de Disney. No en vano, en el proyecto han trabajado antiguos miembros de la factoría del ratón Mickey y de la Warner Bros.

EN EL PAPEL DEL PASTOR GERDY, DEBEREMOS RECORRER MÁS DE 30 FASES EN LAS QUE, LITERALMENTE, HABRÁ QUE 'PASTOREAR' CRIATURAS DE MUY DISTINTO COMPORTAMIENTO

ÉRASE UNA VEZ UN PASTOR...

Absolutamente todos los aspectos de *Herdy Gerdy* se han impregnado de la sencillez y el encanto de los dibujos animados de siempre, incluido su argumento. Hace mucho tiempo, siete Antiguos crearon una Isla que poblaron, gracias al milagro de la vida, de gran cantidad de variopintas criaturas. Tan sólo el Maestro de Pastores podría gobernar sobre ellas, título que recayó sobre el malvado dictador Zadorf. La desesperación cayó sobre las gentes de la Isla, hasta que apareció un pastor con el suficiente talento como para derrocar a Zadorf: el padre de Gerdy, nuestro protagonista. Lamentablemente, el villano lanzó un hechizo de sueño sobre su padre, impidiendo que éste se presente en el concurso de pastoreo, y mutilando así las esperanzas de un futuro mejor... hasta que el pequeño Gerdy, chico de gran talento con los rebaños, comienza su larga aventura para derrotar a Zadorf, despertar a su progenitor, y salvar a la Isla.

Este extraño e infantil argumento da pie a una aventura de lo más curiosa y divertida. En el papel del pastor Gerdy, deberemos recorrer más de 30 fases en las que, literalmente, habrá que 'pastorear' criaturas de muy distinto comportamiento. Básicamente, se trata de ir superando niveles no lineales resolviendo 'pseudo-puzzles', recogiendo cencerros, utilizando distintos objetos, y hablando con las criaturas que pueblan el universo de *Herdy Gerdy* para ayudarlas y obtener distintas recompensas.



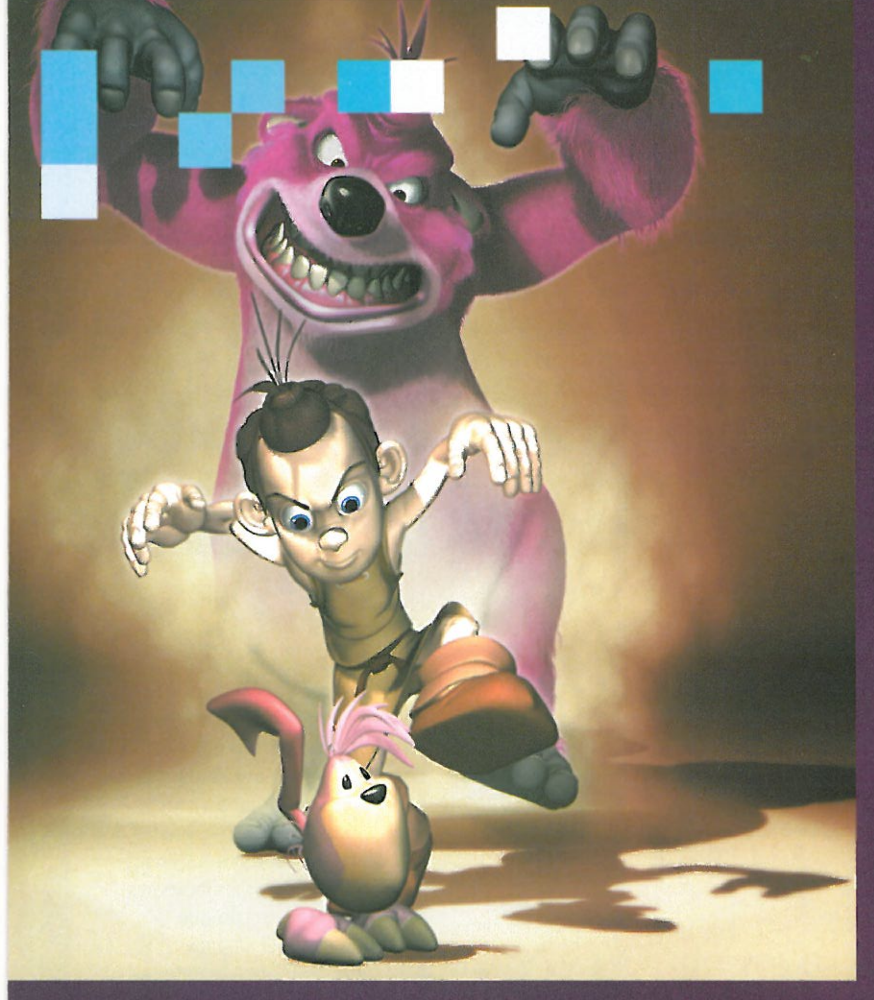




PASTOR'S FASHION

Que el tema principal de Herdy Gerdy sea el pastoreo no es ninguna novedad en el mundo de los videojuegos. Por ejemplo, precisamente hace un año pudimos disfrutar con el estrafalario y divertido título *Sheep*, en el que nuestra labor como pastor era llevar a un grupo de ovejas más tontas que un berberecho lobotomizado hasta su redil, para ponerlas a salvo. ¿Es que lo bucólico-pastorial se está poniendo de moda? ¿Tendremos que desempolvar la boina de nuestros abuelos para salir los fines de semana? ¡¡¡Ridieeeeeeeeezzz!!!





UN REBAÑO VARIADO

Aquí tenéis cuatro ejemplos de la fauna que tendremos que pastorear en el mundo de *Herdy Gerdy*. Sus comportamientos son muy variados, y van desde la timidez de los asustadizos Doops (con más miedo que Chewbacca en una peluquería) hasta la mala leche de esos armarios empotrados con patas que son los Gromps (unos bichos que no dudan en pisotear todo lo que respire y en tortearnos a base de bien). Deberemos tratar a cada tipo de criatura (de los 20 con las que tendremos que tratar) de una forma distinta, ya sea por ejemplo huyendo de ellas, asustándolas o atrayéndolas para poder pasar de nivel.



ENCONTRAREMOS BOSQUES, VALLAS Y SETOS DE DIMENSIONES EXTRAÑAS, COMO SURGIDOS DE UN CUENTO INFANTIL, RECREADOS CON TEXTURAS DE GRAN CALIDAD

PLAYSTATION 2, MÁS ANIMADA QUE NUNCA

Pero como antes señalábamos, salta a la vista que lo más destacable de *Herdy Gerdy* es su apartado gráfico. Gracias a la utilización de sombras planas (la técnica *cell-shading* utilizada en juegos como *Jet Set Radio* o *DNA*) tanto personajes como escenarios parecen realmente dibujos animados en movimiento. Encontraremos bosques, vallas y setos de dimensiones extrañas, como surgidos de un cuento infantil, recreados con texturas de gran calidad. Cada escenario ha sido cuidadosamente diseñado, y en cada uno de ellos predomina un tipo de color para dar mayor ambientación: desde los tonos pastel ocre de la granja de Gerdy y alrededores, hasta los fríos azules de las cimas de las montañas, pasando por las áridas texturas del desierto. Mención aparte merece tanto la existencia de diversos seres sin función específica en cada región, que sirven para hacernos creer que estamos realmente sumergidos en un mundo 'orgánico' (mariposas revoloteando, ardillas, conejos...), como las fantásticas y exageradas animaciones de los personajes principales (es un placer visual ver cómo Gerdy da grandes zancadas moviendo los dedos de sus pies cuando corre, o el movimiento de ojos, pelo y ¡orejas! cuando habla). Aunque todavía se encuentra en una fase algo temprana de desarrollo (en la beta que hemos recibido hay fallos de clipping que provocan que el protagonista, literalmente, atraviese los objetos cual fantasma), mucho han de cambiar las cosas para que *Herdy Gerdy* no se convierta en uno de los títulos más espectaculares del año. Estamos seguros de que su desarrollo visual y jugable sorprenderá a grandes y pequeños. Sólo esperamos que los señores de Core Design no nos vuelvan a tratar como un rebaño, convirtiendo este juego en su particular y única vaca sagrada como hicieron en su momento con *Tomb Raider*.

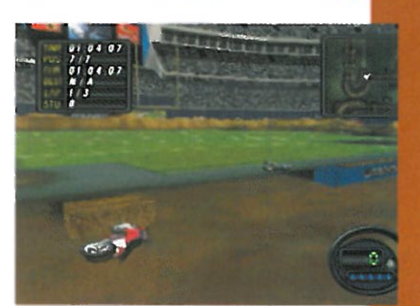









JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD



UN MUNDO YA TRILLADO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **PRINCIPIOS 2.002**

El motociclismo campo a través es uno de los mundos con más presencia en nuestras consolas, sobre todo por la espectacularidad que aporta y las posibilidades de desarrollo que permite. En este sentido, el mundo del supercross de Jeremy McGrath, uno de sus grandes campeones, transita por un camino ya trillado y no abre ninguna nueva vía, ningún camino de tierra más espectacular. A tenor de lo visto en esta versión preliminar, no sigue ni de lejos la estela de títulos como *Ricky Carmichael*.

POCO REPRÍS

El juego presenta pocas opciones de inicio, pues sólo permite elegir entre Carrera rápida y un Campeonato compuesto por una serie de pruebas. Las motos a elegir sólo se diferencian entre ellas por los diferentes parámetros y el aspecto del depósito de la gasolina, pero no hay un trabajo de personalización suficiente. Luego, claro está, elegir a Jeremy McGrath como piloto es una buena apuesta, pues es el más equilibrado de todos en sus características de conducción. Sin embargo, de nada vale rascarse la mollera para prepararse el equipo de trabajo cuando comienza la carrera: el control, los escenarios, la conducción y la propia competición están tan escasamente elaborados que poca importancia tiene cualquier previsión anterior.

LA CONDUCCIÓN POR LOS PARAJES DESÉRTICOS QUE PROPONE EL JUEGO ES POCO INTUITIVA, Y A ELLO CONTRIBUYE LA CONSTRUCCIÓN DEL HORIZONTE, MUY BRUSCA Y CON DEMASIADO POP-UP

FALTA DE TACTO

La conducción por los parajes desérticos que propone el juego es poco intuitiva, y a ello contribuye la construcción del horizonte, muy brusca y con demasiado pop-up. El contacto de la moto con el suelo está poco logrado. El ruido es monótono y repetitivo, al contrario que la música del menú, que es agradable pero poco acertada en un juego de estas características. Vamos, que mucho van a tener que trabajar los chicos de Acclaim para conseguir enderezar este título y llevarlo por el buen camino (de tierra, por supuesto).




UN CAMPEÓN DEL MARKETING

El californiano Jeremy McGrath, en otro tiempo indiscutible rey de la especialidad, ve ahora cómo Ricky Carmichael se le ha subido a las barbas, tanto deportiva como popularmente. Sin embargo, McGrath conserva un indudable tirón entre los seguidores del supercross, y prueba de ello es que presta su imagen a productos como *Jeremy McGrath Extreme Cycle*, de Tyco, el *Supercross 2000* y el *Supercross 98*, *Hot Wheels* así como a la marca de bicicletas *GT*.




SUPERCAR STREET CHALLENGE

TURISMO SOBRE RUEDAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EXAKT ENTERTAINMENT**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Nuestra querida PS2 cuenta con gran cantidad de títulos de conducción en su catálogo, a los que en breve se sumará *Supercar Street Challenge*. En éste, las carreras se disputan en siete famosas ciudades de Europa y América. Esto nos permitirá, por ejemplo, conducir a toda velocidad por las calles de Londres pasando bajo los arcos de Trafalgar Square, o cerca del Big Ben. Lo mismo ocurrirá con el Coliseo en Roma, la Torre Eiffel en París... Es más: si no conseguimos esquivar los elementos de que están plagados los circuitos (semáforos, papeleras, farolas) podremos llegar incluso a atravesar vallas que nos permitirán ver estos monumentos más 'de cerca' (cosa poco recomendable si pretendemos llegar los primeros).

Supercar Street Challenge dispondrá de los modos típicos en juegos de este género: Arcade, Contra el crono, Dos jugadores y Campeonato. Este último tendrá una modalidad de diseño que constituye el mayor aliciente del juego: podremos remodelar completamente el vehículo, cambiando desde las luces hasta los retrovisores, pasando por su forma, volumen o el color de la carrocería.

Aunque no supondrá una gran revolución en el mundo de los juegos de conducción, estamos seguros que la adecuada ambientación de las ciudades (que se reconocen al momento) y la posibilidad de circular por éstas de forma virtual hará de *Supercar Street Challenge* un título, cuando menos, curioso.



LEGENDS OF WRESTLING

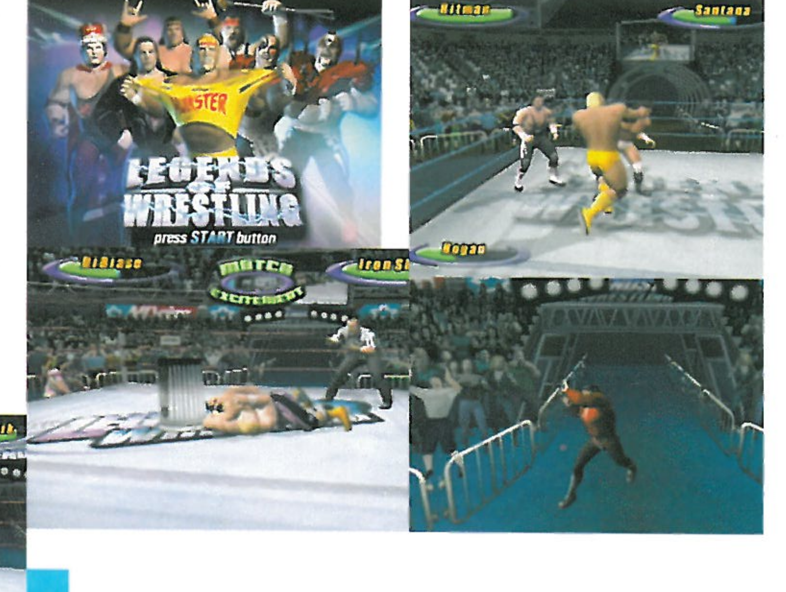
¡UH! ESO DUELEEEEEE...

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **PRINCIPIOS 2.002**

Qué lejos quedan ya aquellos primeros tiempos de Tele 5, cuando Héctor del Mar y José Luis Ibáñez nos amenizaban los sábados con los 'supuestos' combates que enfrentaban a hombretones a cual más musculoso, aceitado y payaso.

El juego que nos ocupa, *Legends of Wrestling*, es un canto a la nostalgia por aquellos tiempos que esperemos esté más afinada en su versión final. Y es que, a pesar de la inclusión de luchadores tan legendarios como Hulk Hogan, Bret 'The Hitman' Hart, Jimmy 'La Supermosca' Snuka, los 'Legion of Doom' o Jake 'La Serpiente' Roberts, la beta que hemos recibido es bastante floja. Hay muchísimo clipping, los luchadores saludan a un público que a veces es inexistente y la elección de las cámaras en los combates es tan deficiente que hay momentos en que perdemos el control de la situación, defecto que se acentúa en combates en los que toman parte más de dos luchadores. Además, el púgil que yace en el suelo rara es la vez que no parece tener bajo su espalda un monopatín con el que se desliza por el ring a gusto de los programadores. Al menos, *Legends of Wrestling* contiene un divertido modo de creación para modelar un luchador a nuestro antojo, muestra un decente catálogo de llaves y triquiñuelas varias que harán las delicias de los más nostálgicos y, si mucho no cambia, de los menos exigentes.

EL JUEGO CUENTA CON LUCHADORES COMO HULK HOGAN, BRET 'THE HITMAN' HART, JIMMY 'LA SUPERMOSCA' SNUKA, LOS LEGION OF DOOM O JAKE 'LA SERPIENTE' ROBERTS



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N33 Especial E3 2001 Previews: Gran Turismo 3 A-Spec, Power Diggerz Análisis: Alone in the Dark: The New Nightmare, El Emperador y sus Locuras, Crazy Taxi, Unreal Tournament, The Bouncer Guías: Fear Effect 2 Retro Helix, Star Wars: Starfighter



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Drácula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo 3 A-Spec



N32 Especial Digimon World (Guía + Análisis) Previews: Alone in The Dark, Resident Evil Code Veronica Completo, Devil May Cry Análisis: Toy Story Racer, Star Wars Starfighter, Street Fighter EX 3, Quake III: Arena Guía: [illegible]





N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3



N31 Especial Kojima Team: Previa Metal Gear Solid 2, Análisis Z.O.E., reportaje especial Kojima Team Previews: Quake III Análisis: Vanishing Point, Street Fighter EX 3 Guías: Final Fantasy IX (2ª parte)



N36 Especial Capcom nos trae el Terror: Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz



N30 Previews: Alone in the Dark: The New Nightmare, Onimusha: Warlords Z.O.E Análisis Fear Effect 2 Retro Helix, Shadow of Memories, ISS Pro Evolution 2 Guías: Final Fantasy IX (1ª parte)



N37 Suplemento gratuito Guía de Compras. Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot Guía completa Breath of Fire IV

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



RESIDENT EVIL 2

TOMB RAIDER III



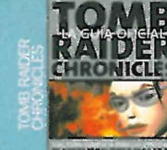
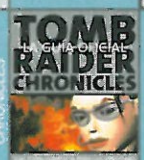
GRAN TURISMO 2

RESIDENT EVIL 3



COLIN MCRAE 2.0

MEDIEVIL 2

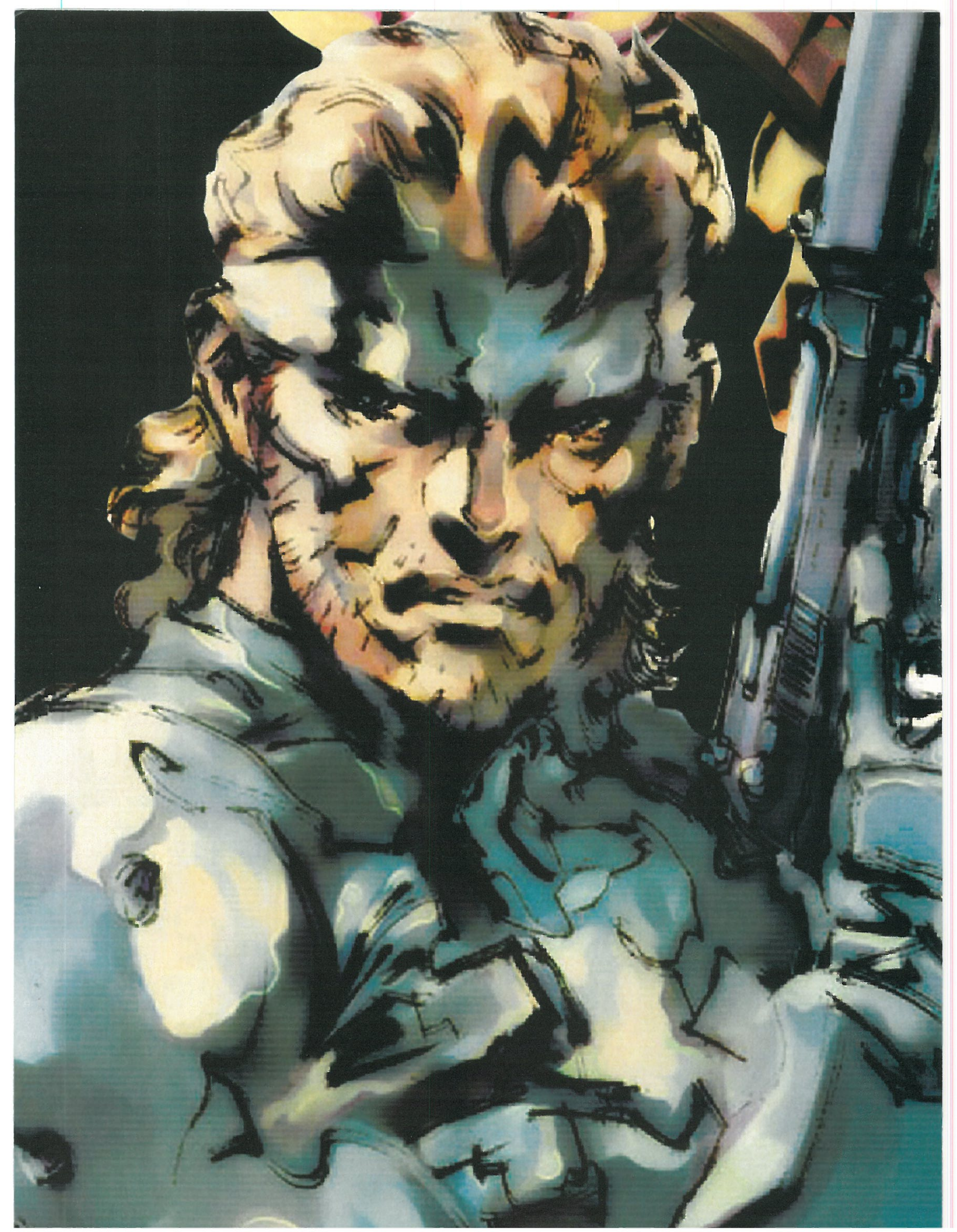
TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY IX

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



ESPECIAL

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

PLANETSTATION SE VISTE DE GALA PARA OFRECEROS TODOS LOS DATOS, CURIOSIDADES Y GRANDEZAS DE *MGS 2*, EN EL REPORTAJE MÁS COMPLETO JAMÁS PUBLICADO EN NUESTRO PAÍS ACERCA DE LA ÚLTIMA JOYA DE HIDEO KOJIMA.

SÓLO SE VIVE DOS VECES

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA PS2
DESARROLLADOR KONAMI
EDITOR KONAMI
DISTRIBUIDOR KONAMI
LANZAMIENTO 22 DE FEBRERO

La salida al mercado de uno de los videojuegos más esperados de los últimos tiempos ha supuesto en parte el fin de una larga historia plagada de rumores, esperanzas, ilusiones, cotilleos, largas esperas e informaciones de todo tipo... y el nacimiento de una nueva leyenda. Porque la aparición de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* supone un punto de inflexión, un antes y un después, y una marca a batir en el mundo de los videojuegos en general, y sobre todo en el de PlayStation 2 en particular. O lo que es decir lo mismo, sin necesidad de dar tantas explicaciones... ¡es una auténtica pasada!

Y es que desde su lanzamiento (el pasado 13 de noviembre en Estados Unidos y el 29 del mismo mes en Japón), millones de personas, entre ellos nosotros, han podido disfrutar con nuevos e inquietantes personajes, con gráficos que hasta el momento sólo podían soñarse, con una intrincada historia que deja a la altura del betún a la mayoría de películas de espías... Todo ello, y muchísimos otros elementos desarrollados con enorme genio y talento conforman *MGS 2*, más que un juego, una experiencia jugable única.

¿Y QUIÉN ES ÉL?

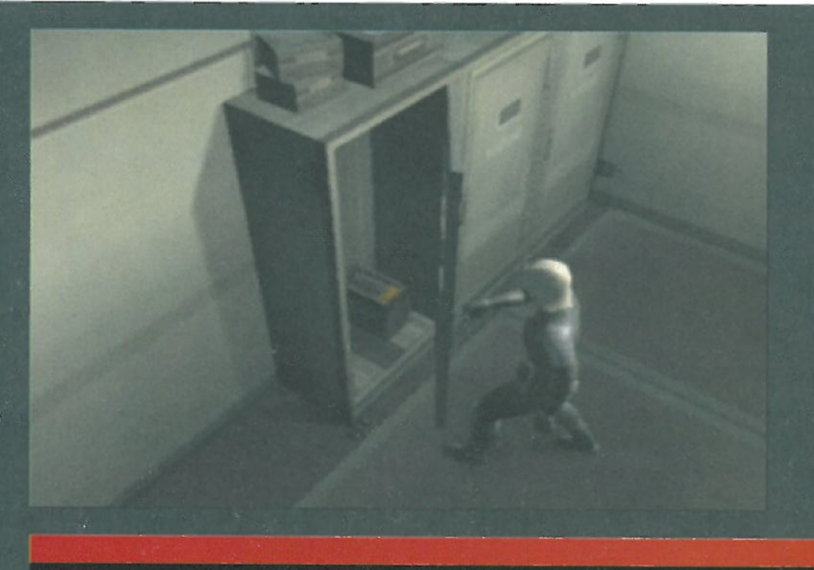
Hemos descubierto multitud de sorpresas a lo largo de las más de 12 horas de juego (bastante más del doble que su antecesor) que hemos disfrutado con *Metal Gear Solid 2*. Pero sin duda, una de las que más asombro nos causó, el as en la manga que Hideo Kojima nos reservaba, la noticia que otros no han querido, no han sabido ver es Raiden. Si os estabais preguntando quién era el rubiales con traje de asalto que aparece en las pantallas, que sepáis que no es Snake en el tercer nivel de fuerza Saiyajin ni nada parecido, sino el nuevo

SOLID SNAKE

Ha vuelto, está armado, y es peligroso. O al menos, lo será durante las dos horas que dura la aventura del barco, ya que tras un espectacular naufragio, Snake muere. ¿El dolor ante su pérdida os impide creer lo que decimos? Pues hacéis mal, ya que es cierto. Los agentes de Fox Hound practican un análisis de ADN que coincide exactamente con el de nuestro espía a los restos que hallan en su tumba, a los que curiosamente les falta la mano derecha...







MEDALLA DE HONOR

***MGS 2* cuenta también con su ración de secretos y bonus para alargar su vida jugable. Sin duda, el reto más grande que nos plantea este título es el de conseguir las 361 placas de identificación que tienen nuestros enemigos para obtener ítems y bonificaciones diversas. Ya que pidiéndolas "por favor" a sus dueños no dará resultado, tendremos que usar un método bastante expeditivo para conseguirlas. El truco consiste en acercarse sigilosamente por la espalda del enemigo mientras le encañonamos con una pistola. Éste, sorprendido, levantará las manos en señal de rendición. En ese momento, si apuntamos a su cabeza o a sus partes más íntimas, empezará a agitarse, dejando caer ítems y la preciada medalla con su nombre, de esta manera:**

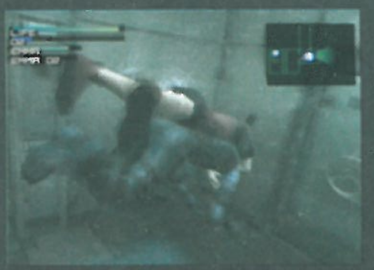




Eso sí, algunos soldados habrán desayunado ese día ración doble de súpermacho, porque no dudarán en preguntarnos "¿De veras vas a dispararme?" o incluso nos gritarán que lo hagamos. En estos casos, hay dos maneras de conseguir la medalla: o bien le descerrajamos un tiro en una pierna o un brazo, o nos dejamos de niñerías, guardamos la pistola, y les apuntamos con lo más gordo que tengamos a mano, léase el lanzamisiles Stinger, Nikita o el RGB6. Sin duda, comenzarán mostrarse muuucho más cooperativos...

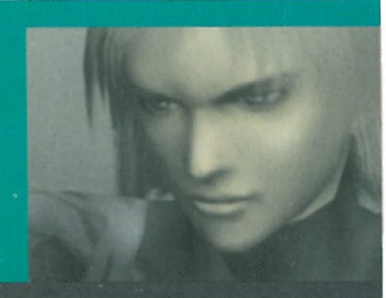






RAIDEN

Iros acostumbrando a esta cara de niño bueno, porque es el nuevo protagonista de *Metal Gear Solid 2*. Este jovenzuelo, con más experiencia en combate real de la que él cree tener, afronta su primera misión con una alegría inusitada. Aunque desde luego le faltan los amplios conocimientos y la práctica de Snake, esto lo suple con una gracilidad y una potencia de movimientos más propias de un practicante de artes marciales que de un espía.



protagonista del juego (al menos, en parte). De hecho, sólo jugaremos con Snake la primera parte, de apenas dos horas de duración, en la misión que disfrutamos en la demo a bordo de un carguero. A partir de entonces, después de una secuencia clavada al inicio del primer *Metal Gear*, controlaremos a este joven y letal miembro de Fox Hound llamado Raiden, momento en que realmente comienza la aventura.

Pero no hay que preocuparse: aunque Raiden no tenga ni la mitad del carisma que nuestro espía favorito ha conseguido a lo largo de los años, es un personaje atractivo, complejo, y a años luz de los típicos guaperas de una sola neurona que pueblan los videojuegos. El 'nuevo', al igual que Snake, puede realizar una enorme cantidad de acciones y movimientos, aunque los ejecuta de una manera bastante más grácil y elegante que el viejo Solid. ¿Cómo se explica la presencia de este nuevo personaje en la trama? Resulta difícil de explicar sin chafaros los elementos clave de la magistral historia (cosa que, obviamente, no haremos). Como explicamos en el análisis de la demo hace unos meses, después del incidente de Shadow Moses Snake debe infiltrarse en un carguero para confirmar la existencia de un nuevo y terrible Metal Gear, Ray. Tras una intensa aventura en el interior del barco y una épica lucha, Snake es dado por muerto. Dos años más tarde, el mundo se enfrenta a una nueva amenaza terrorista, justo en el mismo lugar en el que Solid desapareció. Es entonces cuando el equipo Fox Hound envíe a su mejor agente a desentrañar una compleja conspiración plagada de traiciones y dobles lealtades, sospechosamente parecida a lo que ocurrió en Shadow Moses. En ella aparecerán nuevas y terribles fuerzas así como viejos conocidos del pasado con secretos que nos dejarán con la boca abierta, y nos engancharán hasta que consigamos desvelarlos.



DESPUÉS DE UNA SECUENCIA CLAVADA AL INICIO DEL PRIMER METAL GEAR, CONTROLAREMOS AL JOVEN Y LETAL MIEMBRO DE FOX HOUND LLAMADO RAIDEN

REVOLVER OCELOT

El apodo de 'Snake' le iría mejor al entrañable abuelo pistolero que a nuestro espía favorito. Y es que el curtido villano resulta ser una auténtica 'serpiente' capaz de jugar a tres, cuatro o las bandas que hagan falta con tal de salvar el pellejo y servir a sus oscuros 'jefes'. Espía rastrero, asesino despiadado y manipulador sin escrúpulos, Ocelot juega un papel determinante en *MGS 2*, y además siempre cuenta a mano con cierto oscuro secreto del pasado...

¡¿A MEDIO GAS?!

El señor Hideo Kojima ha reiterado en múltiples ocasiones que este

2001: RESCATE EN *METAL GEAR SOLID 2*





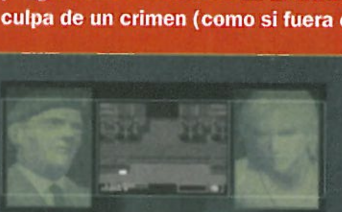
Entre la multitud de referencias cinematográficas que hay en *Metal Gear Solid 2*, una de las más curiosas es la que hace clara alusión a dos de las películas favoritas de Hideo Kojima: *1997: Rescate en Nueva York* y *2013: Rescate en Los Ángeles*, de John Carpenter. Uno de los personajes, por así decirlo, 'principales' del juego es el soldado Pliskin, que guarda una curiosa similitud con el apellido del protagonista de ambas películas, Plessken... Snake Plessken.

FORTUNA

La única relación de esta espectacular fémina con la marca de cigarrillos es que es rubia y que te puede dejar los pulmones chamuscados (y el píloro, y las pantorrillas, y las meninges...) con su enorme cañón explosivo. Pero ni el cañón, ni sus poderes psicoquinéticos, ni su 'repelencia' a los metales (especialmente si están en forma de balas) son sus armas más poderosas. Lo más peligroso de Fortuna es un terrible y profundo odio hacia Snake, al que culpa de un crimen (como si fuera el Equipo A) que no cometió.













SONS OF LIBERTY ES UNA DE LAS CIMAS CREATIVAS EN LO QUE A DESARROLLO DE GRÁFICOS PARA VIDEOJUEGOS SE REFIERE

título sólo explota el 50% de las capacidades de PlayStation 2. Después de jugar de cabo a rabo *Metal Gear Solid 2*, pensamos en dos posibilidades: o el director del juego llevaba unas copas de más cuando lo dijo, o el futuro que nos espera sobrepasa de largo todo lo que podíamos llegar a soñar hace apenas unos meses. Podemos decir con toda convicción, sin temor a equivocarnos, que *Sons of Liberty* es una de las cimas creativas en lo que a desarrollo de gráficos para videojuegos se refiere.

Hay un abismo técnico entre lo que vemos en este título y la mayoría de juegos para PS2. Buena prueba de ellos sería el momento en que vemos en pantalla hasta ¡3! enormes Metal Gear moviéndose, disparando, y atacando a la vez; o sobre todo cuando observamos decenas de marines distintos en un enorme hangar plagado de detalles mientras observan atentamente en un gran proyector cómo habla su superior.

Los efectos gráficos son tremendamente realistas. Por ejemplo, en función de la posición de las luces, los personajes pueden proyectar hasta tres o cuatro sombras simultáneamente. Asimismo, elementos de poco peso como ropa holgada, pelo o incluso la bandana de Snake se mueven rítmicamente y con una física realista en cuanto se levanta un poco de aire o cuando los personajes caminan. En el episodio del barco, tendremos que

DIBUJO TÁCTICO

El libreto de instrucciones de la versión americana incluye un curioso cómic que nos enseñará, de una forma bastante 'gráfica' (lo sentimos: el chiste venía incluido con el artículo) los movimientos básicos de Snake. Todo un detalle que esperamos se mantenga en la versión que llegue hasta nuestro país.











VAMP

Con este nombre, esa siniestra pinta, sus colmillos hiperdesarrollados y su molesta manía a no querer morirse ni a la de tres, estaba claro que la bebida favorita de este villano no sería precisamente el *gin tonic*... sino la sangre. A pesar de su plácida apariencia, este despiadado rumano es una auténtica máquina de matar, capaz de realizar proezas sobrenaturales como, entre otras, vivir con algún agujero de más en la piel.





NINJA

¿Acaso el señor Kojima anda escaso de ideas, o es que ha visto demasiadas veces El *Sexto Sentido*? De otra manera, no podríamos explicarnos en un principio la 'resurrección' del elegante ninja cibernético que fue Grey Fox en el primer *Metal Gear Solid*. Al igual que el difunto Grey Fox esta inquietante sombra del pasado tiene una agilidad y unos reflejos felinos, mantuvo en su momento un tirante encuentro con Snake, y está atormentada por un tortuoso secreto familiar...

soportar vigorosas rachas de aire y lluvia que nos golpean por todos lados, provocando incluso que la pantalla se 'salpique' con pequeñas gotas. Y esperad a ver las fases submarinas, en las que nos quedaremos sin respiración y sentiremos un realista agobio, gracias a las turbulentas aguas atestadas de burbujas descontroladas y efectos ondulantes.

Y a diferencia de su antecesor, en este juego no se ha utilizado el 'truco' de emplear habitaciones cerradas y escenarios nocturnos para disimular las carencias técnicas de la máquina. Ahora jugaremos en enormes escenarios a plena luz del día, donde en todo momento podremos contemplar una inmensa plataforma marina, mientras el sol derrama su luz encima creando reflejos sobre la superficie del mar y decenas de gaviotas revolotean por encima nuestro... Incluso habrá veces, cuando entramos en una habitación desde el exterior o salimos del agua, en que la imagen se 'quema' por unos momentos, y se va adaptando gradualmente a la nueva iluminación, creando la sensación de que son nuestros ojos los que se acostumbran al nuevo entorno. Y todo esto utilizando 'sólo' un 50% del potencial de la consola...



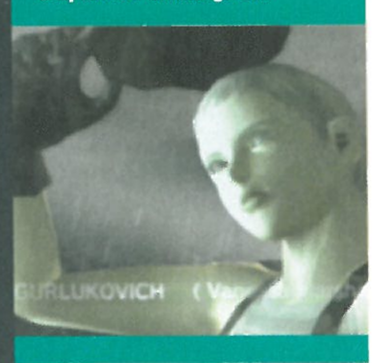
ES INCREÍBLE PODER REALIZAR COSAS TAN INSÓLITAS COMO ABRIR TAQUILLAS PARA ESCONDERNOS NOSOTROS O LOS CUERPOS ENEMIGOS

SILENCIO, SE JUEGA

Realmente hace falta contar con todo ese despliegue técnico para dar cabida a una parte jugable tan profunda como la de *MGS 2*. Como ya dijimos en su momento, los personajes pueden realizar todo tipo de acciones e interactuar con los escenarios de maneras muy diversas. Es sencillamente increíble poder realizar cosas tan insólitas como abrir taquillas para escondernos a nosotros o a los cuerpos de nuestros enemigos, intimidarlos pistola en mano, descolgarnos por barandillas o reventar cristales, extintores o tuberías (entre otros muchos movimientos que os enseñaremos en el análisis definitivo). Gracias a

OLGA

Olga Gurlukovich era el único jefe final con el que teníamos oportunidad de pelear en la demo de *MGS 2*. Como sabemos, esta hermosa criatura de las estepas rusas cae derrotada ante Solid Snake en la cubierta del carguero. Poco sabremos de su futuro y, sobre todo, del hijo que esperaba (cuando Snake la cose literalmente a tranquilizantes estaba embarazada) ya que se hunde junto con el barco que aloja a Metal Gear Ray para no volver a aparecer más... ¿o sí?



FUERA DE SEÑAL

El radar, elemento (casi) indispensable para la supervivencia de nuestros espías, es algo más difícil de utilizar en *MGS 2*. Ahora no lo tendremos 'encendido' desde el principio; en lugar de eso, deberemos buscar terminales de ordenador desde donde activarlo, para poder acceder al útil mapa que nos muestra, entre otros, la situación de los enemigos. Por desgracia, en cada zona nueva que entremos habrá que activar el terminal, algo engorroso ya que hasta entonces iremos 'a ciegas'.



OTACON

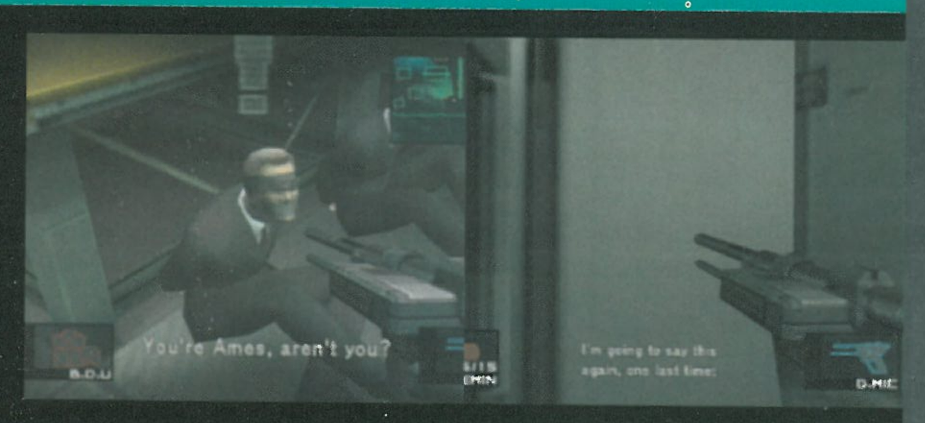
Poco queda de aquel científico gafotas inexperto, ingenuo y con problemas de pérdida de orina (como los jugadores del primer *MGS* recordarán) causados por el miedo. El nuevo Otacon ha madurado muchísimo desde el incidente de Shadow Moses. Para no ser menos que los demás (aquí, el personaje más normal tiene siete traumas lo menos), Otacon se enfrenta con un doloroso recuerdo del pasado, que únicamente podrá superar con el apoyo indispensable del que le considera su único amigo: Snake.



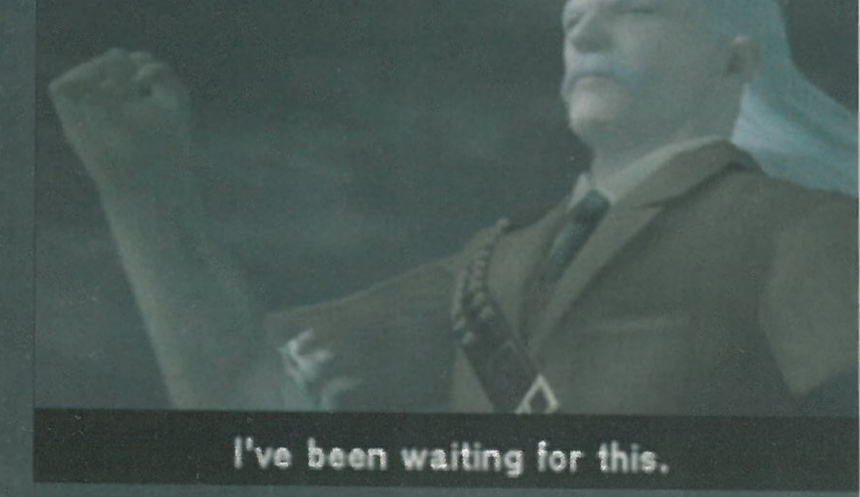


UNO, DOS, PROBANDO...

En una de las misiones de *MGS 2* utilizaremos un objeto de lo más curioso: un micrófono direccional. Pensad por un momento: ¿qué haríais con él? ¡Exacto, cotillear las conversaciones ajenas! Justamente esta sana y *marujil* acción la podremos practicar con este artilugio: tendremos oportunidad de escuchar conversaciones a través de las paredes (si no apuntamos al sitio correcto de donde viene el sonido, las letras del diálogo se irán haciendo pequeñas). Ahora bien, su principal función es bastante distinta: el micrófono nos resultará vital para identificar a cierto personaje, escuchando con atención los latidos del corazón de un grupo de personas.



AL IGUAL QUE EN *MGS*, LOS JEFES FINALES SON UNA AUTÉNTICA PANDILLA DE *FREAKS* QUE CUENTAN CON HABILIDADES SORPRENDENTES Y ELABORADOS PATRONES DE ATAQUE



LIQUID Y SOLIDUS SNAKE

La familia más arrastrada (por aquello de ser 'serpientes') vuelve a casa por Navidad y se reúnen todos en *Metal Gear Solid 2*. Aunque en teoría Liquid, al final de *Metal Gear Solid*, acabe bien muerto, en esta ocasión cuenta con un papel muy especial que desarrollará mano a mano con otro carismático personaje. Por su parte Solidus (alias 'me mola el doctor Octopus'), el '*Enfant Terrible*' más poderoso de todos, se erige como el malo malísimo a derrotar, que controla absolutamente todos los secretos de la trama de *MGS 2*... si es que realmente existe alguien así en este juego.



esto nosotros mismos podremos 'montar' escenas realmente espectaculares. Un ejemplo práctico: estamos en una plataforma y un enemigo va a cruzarse en segundos con nosotros. Para no acabar acribillados, podemos descolgarnos por el lateral, cruzar a pulso la plataforma, levantarnos, acercarnos por la espalda, y una vez lo hayamos intimidado para que suelte ítems, dejarlo fuera de combate y esconder su cuerpo para que ningún compañero suyo dé la alarma. Ésta es tan sólo una de las múltiples formas creativas con que nos permite jugar este impresionante título.

Además de las acciones 'normales', hay objetos en *Metal Gear Solid 2* que nos permitirán hacer labores algo... inusuales. Esto se debe a que a lo largo de la historia tendremos que resolver pequeñas pero desafiantes misiones, que le dan al juego una mayor variedad (¡y diversión!) respecto a su antecesor: apagar fuegos con un congelante, desactivar bombas, hacer fotos desde ángulos concretos, realizar escáneres de retina...

Para acabar de redondear su lograda jugabilidad, encontramos los inevitables y espectaculares encuentros con los jefes finales. Al igual que en *MGS*, éstos son una auténtica pandilla de *freaks* que cuentan con habilidades



sorprendentes y elaborados patrones de ataque. Preparaos a sudar la gota gorda ya sea esquivando cuchillos voladores, perforando campos de energía, o desactivando contrarreloj bombas 'sin olor' (o aguantando los largos monólogos que suelta cada uno de ellos, del tipo "Hola, soy el malo y a continuación te voy a explicar los traumas que me atormentan").

ACCIÓN 5 ESTRELLAS

¡Qué gran director de cine se ha perdido con Hideo Kojima! La planificación de las escenas de *Sons of Liberty* está hecha con un buen gusto narrativo y una realización digna de las mejores producciones cinematográficas. De hecho, como pasaba en el primer *MGS*, más que un juego está planteado casi como una película interactiva, algo que gustó a muchos pero no acabó de cuajar entre algunos sectores. Habrá momentos en que podremos pasarnos 10 y hasta 15 minutos (en las partes finales esto se hace incluso un poco abusivo) simplemente mirando cómo el juego nos explica de manera magistral un fragmento de la historia en tiempo real, sin tocar el mando. Habrá a quien no le acabe de gustar este estilo único













de juego, pero lo que nadie puede negar es su espectacularidad y la eficacia expresiva que mantiene en todo momento *MGS 2*.

Un juego de este calibre da para escribir decenas y decenas de páginas con todo lo que nos hemos dejado por comentar: elaborada inteligencia artificial, envolvente ambientación, la interacción entre los personajes y el jugador... Pero esperaremos hasta el 22 de febrero, fecha de lanzamiento en nuestro país, para desvelaros todo lo concerniente a este título, incluida una de las principales dudas que giran en torno a él: su posible doblaje a castellano, todavía por confirmar. Sin duda, éste sería el broche de oro a un juego que desde antes de su aparición se ha ganado el apelativo de 'clásico', y que ha superado con creces las expectativas puestas en él: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.

NO TIENEN ABUELA

***Sons of Liberty* está plagado tanto de divertidas referencias de juegos anteriores en los que ha participado el señor Kojima, como de extrañas reseñas de misterioso significado. En el primer grupo estarían, por citar algunos ejemplos, pósters de *Policenauts*, *Metal Gear Solid: Ghost Babel*, una caja del juego *Z.O.E* o una cuca figurita del grandullón Vulcan Raven. De extraña podríamos calificar la aparición de una portada de revista en la que vemos a las protagonistas de la película *Los Ángeles de Charlie* (ejem, ejem). Los más nostálgicos derramarán una lagrimita al ver que, en la pantalla de inicio de un ordenador, aparece sobre un fondo de fósforo verde las palabras 'Loading MSX'. Además, se rumorea que hay escondidos entrañables Cabezones de Pascua o Moais, en homenaje a la mítica saga de disparos Nemesis.**









LA CARA DE PLÁSTICO DE SOLID SNAKE

McFarlane Toys, una de las empresas fabricantes de muñecos más importantes de los Estados Unidos (creada por el dibujante y guionista Todd McFarlane), es la compañía que se ha hecho con los derechos de fabricación de los muñecos oficiales de MGS2. En concreto, han salido a la venta seis muñecos: Solid Snake, Olga, Revolver Ocelot, Fortune, Solidus Snake y Raiden. Cada uno de ellos incluye una pieza de un séptimo muñeco, el de Metal Gear Ray. Las figuras tienen una altura de unos 16 centímetros y cuestan 9,99 dólares, algo menos de 1.900 pesetas.

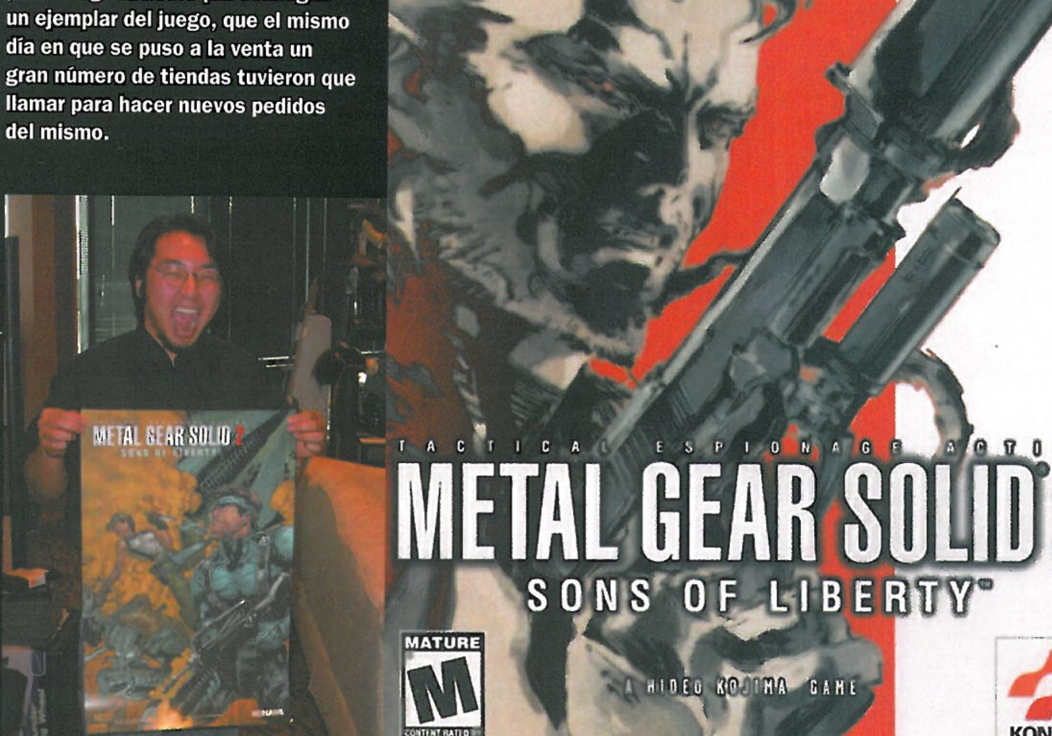
No obstante, el mismo día en que MGS2 apareció en Japón, también se presentaron una serie de esculturas realizadas por la misma empresa Konami en una edición limitada. Éstas no tienen nada que ver con McFarlane Toys y aparecerán en el país del Sol Naciente el día de Año Nuevo. El precio de cada figura será de 500 yenes, unas escasas 750 pesetas.

Por otro lado, una compañía japonesa llamada Medicom también ha lanzado una serie de muñecos de su marca Kubrick (que son una especie de muñecajos Lego) que reproducen en modelo chaparrete de poco más de 6 centímetros a Snake, Olga, Otacon, Ocelot y a algunos soldados. Importadas vienen a costar cada una unos 5,99 dólares, unas 1.200 pesetas.

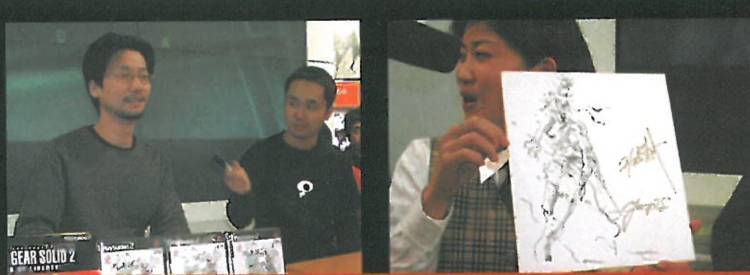
METAL GEAR SOLID 2 APASIONA A LOS NORTEAMERICANOS

Si bien Metal Gear Solid tuvo unas ventas bastante buenas en Japón, donde realmente arrasó la primera aventura en Playstation de Snake fue en los Estados Unidos. La decisión de Hideo Kojima de presentar el primer tráiler de MGS2 en el E3 de Los Ángeles y no en el Tokyo Game Show fue una forma de asegurarse una recepción cálida y expectante. Así que no era de extrañar que, cuando por fin la última obra maestra de Hideo Kojima llegó a los Estados Unidos, ésta lo hiciera a lo grande.

Para ello, Konami of America preparó un primer lanzamiento de un millón de unidades del juego, pese a que los encargos se elevaban a dos millones. Dick Wnuk, vicepresidente ejecutivo de Konami of America, declaraba durante el primer día que "simplemente no hay otro juego disponible que haya generado este tipo de aclamación crítica y aplastante demanda, como muestran las cifras". Lo que la filial americana de Konami no se esperaba es que, después de dos semanas, MGS2 hubiera alcanzado ni más ni menos que 1,8 millones de unidades vendidas, convirtiéndose en el videojuego de PS2 más vendido de la historia. Hasta tal punto llegó la fiebre por conseguir un ejemplar del juego, que el mismo día en que se puso a la venta un gran número de tiendas tuvieron que llamar para hacer nuevos pedidos del mismo.







ESOS AFORTUNADOS JAPONESES

Parece que los directivos de Konami se sienten un poco culpables de que MGS2 haya aparecido en los Estados Unidos 16 días antes que en Japón, porque han buscado numerosas formas de compensarlo. Primero se habló de un sistema de reserva del juego a través de Internet mediante el cual los 30.000 primeros compradores obtendrían un CD adicional con el tráiler del E3 2001 y una postal firmada por Hideo Kojima en persona.

No sabemos si al final se echaron atrás porque la mano de Kojima se asustó ante la perspectiva de tener que firmar todas esas postales; pero finalmente Konami se ha decidido por sacar a la venta una edición limitada formada por el juego, un libro de diseños de 72 páginas, un DVD con un *making of* de 100 minutos y una figurita metálica de Solid Snake. Esta edición especial, que apareció el día del estreno del juego, se vendió a 9.800 yenes (cerca de 15.000 pesetas).

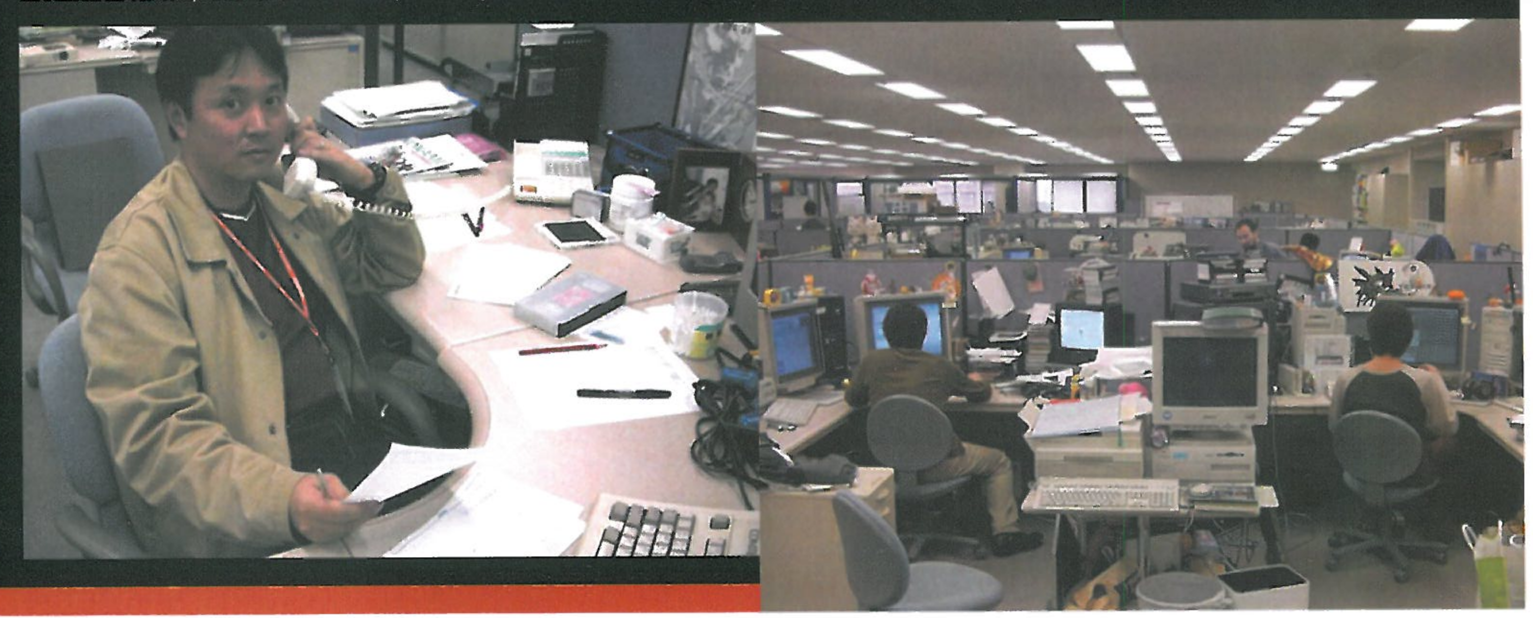
Además, Kojima aclaró que, al aparecer más tarde, el MGS2 japonés incluye más bonificaciones que la versión americana. Por si esto fuera poco, el día del estreno el director del juego y el diseñador de personajes, Yoji Shinkawa, estuvieron hablando y firmando autógrafos a los afortunados compradores en una tienda del distrito de Shibuya, en Tokyo. Para morirse de envidia, vamos.

LA BATALLA MÁS DURA DE SOLID SNAKE

El atentado terrorista del pasado 11 de septiembre contra las Torres Gemelas de Nueva York tuvo inmediatas consecuencias en la mayoría de sectores sociales, incluido el de los videojuegos. Algunos lanzamientos inmediatos tuvieron que ser retocados a última hora (e incluso sufrir retrasos) para eliminar toda referencia al desgraciado incidente, como ocurrió con *Spiderman 2*, *Syphon Filter 3* o el mismo *MGS 2*.

El equipo de trabajo de Hideo Kojima debía tener lista la reaparición de Solid Snake el 14 de septiembre, y después de muchos esfuerzos parecía que iban a llegar sobrados de tiempo cuando ocurrió el fatídico ataque. El ayudante de dirección de *MGS 2*, Yoshizaku Matsuhana, decidió que debían hacerse los cambios pertinentes para reflejar la situación de la Gran Manzana, lo que provocó que el final del desarrollo del juego resultara totalmente frenético.

Matsuhana, aunque reconoce los retoques, se niega a decir cuáles han sido. Según el ayudante de Kojima, "sólo había unas cuantas cosas que podíamos o no cambiar en el juego, pero por favor no penséis que comprometimos de alguna manera el juego diciendo 'Bueno, como sólo tenemos unos cuantos días no cambiaremos nada'. Ésa no fue nuestra mentalidad. Hicimos todo lo que pudimos para cambiar el juego y reflejar lo ocurrido en Nueva York". Por fortuna, MGS2 no sufrió retraso alguno y pudo lanzarse el día en que fue previsto.



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

EL CLÁSICO DE PC ABRE SUS PUERTAS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACTION-RPG**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SNOWBLIND**
EDITOR **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **9.990 PESETAS (60,04 EUR)**

Si hay una saga que ha conseguido plasmar toda la magia, el encanto, y la imaginación desbordada de los juegos de rol tradicionales basados en los mundos de *Dungeons & Dragons*, ésa sin duda ha sido *Baldur's Gate* para PC. Por desgracia, los usuarios de PlayStation 2 no podrán disfrutar en este *Baldur's Gate: Dark Alliance* de la infinidad de opciones, del completo editor de creación de personajes y de las decenas de horas de exploración y 'rol' en el sentido más clásico de la palabra con que cuentan los cuatro títulos para ordenador. Pero la verdad es que poco importa todo eso si lo que encontramos es uno de los juegos de acción más divertidos, mejor ambientados y, sobre todo, más profundos que hemos tenido ocasión de jugar en mucho tiempo. La Puerta de Baldur por fin se abre para los 128 bits de Sony...

ROL SÍ, PERO POCO

Los que esperen horas de búsquedas resolviendo 'quests', hablar con multitud de personajes en busca de pistas, o resolver combates dando largas cadenas de órdenes a todo nuestro grupo, quedarán decepcionados con *Dark Alliance*. Y es que Black Isle, pensando quizá que los usuarios de consola son más dados a la acción que a la reflexión, han decidido adaptar su exitosa licencia creando un juego en el que, por encima de todo, tendremos que acabar con cientos y cientos de monstruos a tortazo limpio... solos, ya que no podremos formar un grupo (como máximo, jugar a dobles). En ese aspecto, recuerda a clásicos como *Golden Axe* (qué viejos que somos), en los que lo importante era avanzar deshaciéndonos de cualquier cosa que se moviera. Pero *Dark Alliance* va mucho más allá, y ofrece un sencillo sistema de experiencia, un atractivo argumento, una parte técnica sobresaliente y, sobre todo, una ambientación sin igual.

Empezaremos la aventura en Puerta de Baldur, la próspera ciudad de la Costa de la Espada. Tras sufrir el









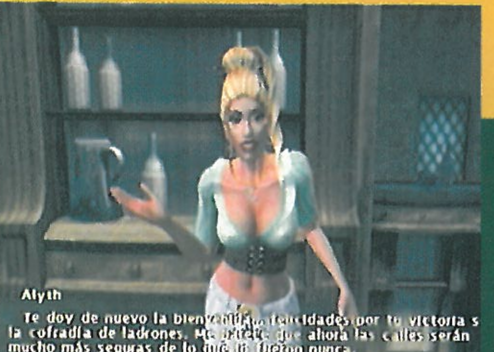
ataque de unos ladrones en plena noche, nos adentramos en las cloacas de la ciudad para recuperar nuestro dinero y nuestra dignidad (palizas mediante) ante esos malandrines. Pero lo que en principio era una simple misión personal de castigo, se convierte en una aventura de trágicas dimensiones, en la que nos encontraremos en medio de una guerra de cofradías de ladrones, perseguiremos un tenebroso culto, y tendremos que salvar la Costa de la Espada de una oscura invasión. Esto nos llevará a visitar parajes tan inhóspitos y variopintos como cloacas, criptas, montañas heladas plagadas de gigantes de hielo (¡y hogar de un enorme dragón de frío!) o los hediondos pantanos, donde se cobijan los hombres lagarto.

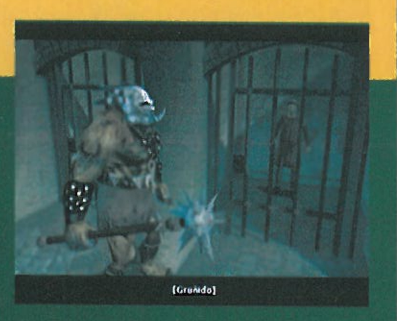
UN HECHIZO VISUAL

Los lugares por donde nos moveremos están recreados de manera asombrosa, gracias al buen hacer gráfico de los señores de Snowblind. *Baldur's Gate: Dark Alliance* cuenta con una parte técnica que sobresale entre el resto de juegos para PS2. Algo que, a primera vista, puede pasar desapercibido dada la perspectiva isométrica y lo pequeños que se ven los elementos en pantalla (poder elegir distintas perspectivas hubiera sido ideal). Veremos en alta resolución cada zona que, además de enemigos, contiene elementos 'ambientales' como puedan ser ratones que huyen despavoridos ante nuestra presencia, plantas, arañas... Por no hablar de los efectos de luz (sencillamente magistrales), fuego, y sobre todo agua. ¡Qué agua! Aunque se comporte más bien como aceite denso, cuando caminemos por el líquido elemento en la superficie se formarán ondas que rebotarán e irán variando de intensidad, y dejaremos una estela a nuestro paso... un espectáculo digno de ver. Asimismo, los efectos de partículas son de lo más realista que hemos contemplado: ya sean trozos de barril explosivo, que salen volando de forma aleatoria formando una nube de tablones, o la acumulación de chispas y explosiones pequeñas de los hechizos, todo raya en lo soberbio. Y un aviso para que 'otros' vayan tomando nota... ¡es de los pocos juegos en que los gráficos no tienen 'dientes de sierra', y las texturas son de lo más nítido!

Pero cuando realmente los amantes de *Dungeons & Dragons* en general, y el mundo de *Forgotten Realms* en particular, echarán la lagrimita será al ver en acción los distintos enemigos a los que nos enfrentaremos: cobardes hordas de kobolds, surrealistas cubos de gelatina asesinos, hombres lagarto, esqueletos, lobos, arañas, drows, el dragón de frío... Cada uno de ellos con sus propios patrones de ataque, animaciones, y formas de morir distintas (impresionantes las desmembraciones de los zombis, que seguirán atacando aunque les falten piernas o brazos, los esqueletos que se deshacen en una nube de huesos y polvo, o los charcos de sangre que dejan la mayoría de adversarios 'vivos'). Lamentablemente, a veces esta brillantez técnica se ve empañada por un ligero pop-up (sobre todo en la zona del pantano), que propicia que en ocasiones veamos por un segundo cómo se 'crea' un trozo de terreno de la nada. Un detalle menor si a todo lo anteriormente dicho se suman unas animaciones faciales de quitar el hipo (esa camarera de la Posada de la Elfa Cantora... ufff...), así como ciudades y pueblos atestados de gente en movimiento.





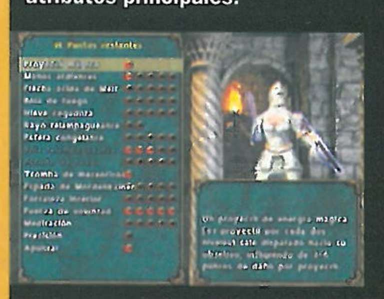


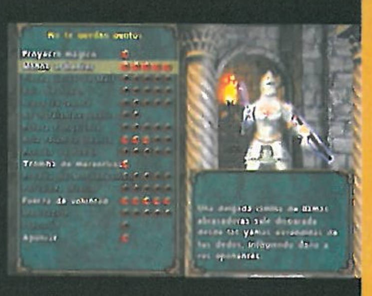
INFLUENCIAS DIABÓLICAS

La mecánica de juego es muy similar a otra gran saga de PC: *Diablo*. Básicamente, tendremos que hablar con los distintos personajes que encontremos en nuestro camino para que estos nos encarguen 'búsquedas' en un perfecto castellano, gracias a su cuidado y excelso doblaje. De forma resumida, sería algo así como "personaje encarga búsqueda-matamos bichos hasta que nos den calambres en el pulgar-encontramos objetos-obtenemos nueva búsqueda" y

UNA SIMPLE EXPERIENCIA

El sistema de experiencia ha sido radicalmente simplificado respecto al que utiliza *Baldur's Gate II* para PC (basado en la tercera edición de reglas de *Dungeons & Dragons*). Cuando acumulemos la suficiente experiencia para subir de nivel, podremos repartir una serie de puntos en las habilidades de nuestro personaje (ya sean físicas o mágicas). Asimismo, de cuando en cuando, tendremos la oportunidad de subir en un sólo punto cualquiera de las características o atributos principales.





GAUNTLET QUE ESTÁS EN LOS CIELOS

Cuando nos acabemos el juego una vez, podremos acceder al modo El Guantelete. En éste, encarnaremos al drow Drizzt Do'Urden, auténtico tipo duro capaz de luchar con dos flamantes espadas y de lanzar hechizos. Tendremos 15 minutos para escapar con vida de un peligroso subterráneo, y acabar con todos los monstruos que lo pueblan, para acceder al modo Extremo. Todo un homenaje a la mítica recreativa *Gauntlet*, con que tantos buenos ratos pasamos (¡y que tantos duros nos dejamos!) hace ya muchos años.



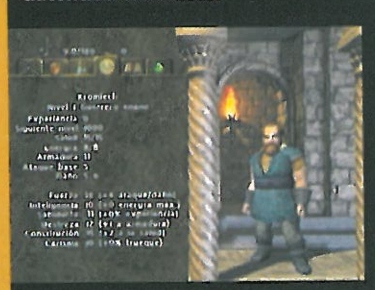


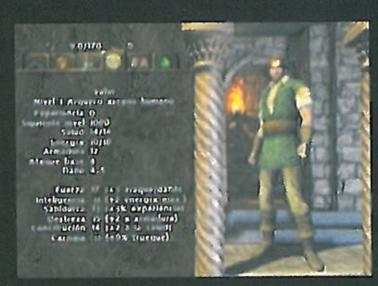
Al principio podremos elegir con cuál de los tres personajes queremos acabar nuestra aventura. Los tres tienen habilidades complementarias, y distintas formas de encarar las dificultades de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, algo a tener en cuenta a la hora de elegirlos, sobre todo si jugamos a dobles.

KROMLECH, ENANO GUERRERO
El típico guerrero híper-garrulo capaz de hacerse un collar con los dientes de Terminator. Cuenta con formidables habilidades de combate como el Ataque de Torbellino o el Puño de Clangeddin, capaz de causar, literalmente, un auténtico terremoto.

VAHN, HUMANO ARQUERO
Vahn se vale de sus limitadas artes mágicas para encantar sus proyectiles y atacar a distancia con flechas electrizantes o gélidas. Posee valiosas habilidades de combate con las que atacar a sus adversarios, tales como la Esquiva o el Golpe Crítico.

ADRIANNA, ELFA HECHICERA
No tiene habilidades físicas dignas de mención (pero sí un auténtico físico de impresión), cosa que suple con su dominio de los hechizos ofensivos. El Escudo de Fuego y la Tromba de Meteoritos son imprescindibles, y la Bola Relampagueante, mortal.











BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE CUENTA CON UNA PARTE TÉCNICA QUE SOBRESALE ENTRE EL RESTO DE JUEGOS PARA PS2



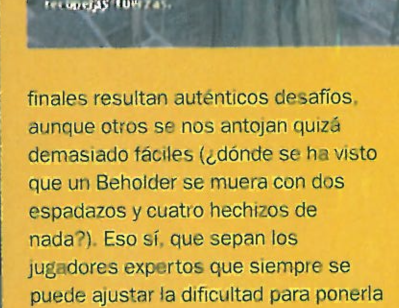
MUCHO FONDO DE ARMARIO

A lo largo de la aventura podremos saquear y comprar toda clase de equipo, ya sea ofensivo o defensivo. Encontraremos desde petos de cuero hasta cotas de malla de mithril, pasando por cimitarras flamígeras, pociones de rejuvenecimiento, arcos congeladores, guanteletes reforzados, yelmos... Lo mejor de todo es que, a diferencia de la mayoría de juegos de rol para consola, veremos en pantalla en todo momento qué está usando exactamente el personaje. Es decir, si ponemos un yelmo a nuestro enano podremos observar su cabezota cubierta por la pieza defensiva, o si quitamos la armadura a la elfa Adrianna... bueno, digamos que podrá luchar con otras 'armas' más visuales.

vuelta a empezar. Mientras, subiremos niveles de experiencia, mejoraremos nuestro equipo, resolveremos (sencillos) puzzles, iremos descubriendo qué fuerza misteriosa se esconde tras los ataques a Puerta de Baldur, y nos enfrentaremos a jefes finales. Algunos de estos combates







finales resultan auténticos desafíos, aunque otros se nos antojan quizá demasiado fáciles (¿dónde se ha visto que un Beholder se muera con dos espadazos y cuatro hechizos de nada?). Eso sí, que sepan los jugadores expertos que siempre se puede ajustar la dificultad para ponerla a su nivel.

Habrá quien se sienta decepcionado con esta adaptación tan poco 'rolera', y que piense que es un juego bastante repetitivo en su desarrollo. Pero los amantes del mundo *Dungeons & Dragons*, así como aquéllos que hayan disfrutado con la magia de exitazos como *Diablo II* para PC apreciarán enseguida la enorme calidad y las horas de diversión que se esconden tras *BG: Dark Alliance*. Hemos encontrado pocos juegos que conjunten de tan magistral forma el estilo de juego de antiguos clásicos (si lo probáis jugando a dobles, no podréis desengancharos), con los elementos de acción y la parte técnica más vanguardista en PS2. Una magnífica versión, digna del universo rolero más famoso de todos los tiempos.

ARRIBA
- INSUPERABLE ACCIÓN PARA UNO Y DOS JUGADORES
- LA AMBIENTACIÓN *DUNGEONERA*
- PARTE GRÁFICA SOBRESALIENTE...

ABAJO
- ...EMPAÑADA POR EL PUNTUAL POP-UP
- PUEDE HACERSE REPETITIVO
- PARTE 'ROLERA' ALGO FLOJA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL



9

CON EL DIABLO HEMOS TOPADO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **10.990 PESETAS (66,05 EUR)**

Hablar de *Devil May Cry* es ya casi como hablar de *Gran Hermano*: todo el mundo sabe de qué va aunque no lo haya visto (o en este caso, jugado). La enésima obra maestra de Capcom ha contado con un par de Trial Editions (aunque sólo una de ellas llegó a España) y apareció en Japón hace ya un par de meses, así que ha habido tiempo de ir avanzando todas las maravillas de este juego.

Como viene siendo habitual los sufridos jugones europeos somos los últimos en poder disfrutar de esta maravilla, pero os podemos asegurar que la espera ha merecido la pena: os mantendrá pegados al mando hasta que hayáis acabado con el último engendro demoníaco.

El secreto del éxito de *Devil May Cry* es darle la vuelta al concepto de *survival horror* que Capcom ha exprimido al máximo en sus *Resident Evil* e incluso en el más reciente *Onimusha*. Lo que prima por encima de todo en este juego es la acción, así que la resolución de puzzles y la exploración han pasado a un segundo plano.

En este giro hacia un desarrollo mucho más trepidante tiene una gran importancia el radical cambio en el control. Ahora es mucho más intuitivo y recuerda al estilo de juego de míticos títulos en 2D (los míticos *Castlevania* o *Strider* son, desde luego, dos referentes clarísimos).

Si a esto le sumamos el carisma natural y el misterio que envuelve a Dante, el protagonista de la aventura, el resultado sólo puede ser una obra maestra redondeada por un aspecto gráfico que es de lo más impresionante que se ha visto en esta consola.

Frente a ese predominio de la acción, la historia queda en un segundo plano. *Devil May Cry* nos mete en la piel del hijo medio humano-medio demonio de Sparda, el ser diabólico que impidió que las huestes infernales conquistarán el mundo hace ya unos cuantos lustros. Ahora Dante también está destinado a



DEVIL MAY CRY

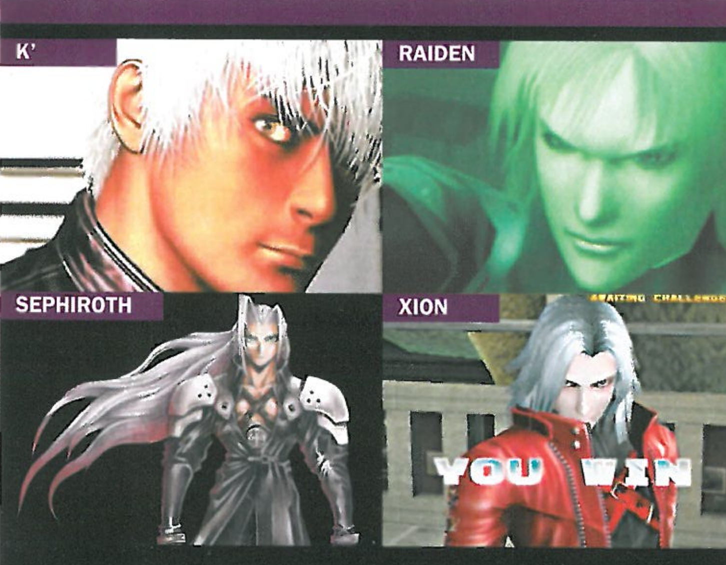
salvar el mundo y de paso también deberá descubrir algunos secretos de su extraña familia (eso de ser hijo de un demonio no se le había pasado por la cabeza ni al más retorcido de los guionistas de culebrones).

PRIMERO DISPARA, DESPUÉS... DISPARA

Como ya hemos dicho más arriba el sistema para cumplir con el sino del protagonista es bastante sencillo: abrirse paso a base de tiros y espadazos hasta que no quede ni un solo monstruo o demonio en nuestro camino. Para ello contamos con un amplio arsenal que incluye diferentes espadas y armas de fuego con munición infinita.

El sistema de control nos permite realizar sencillamente acciones tan variopintas como caminar y disparar a la vez, rodar para esquivar ataques, combinar el uso de la espada y las pistolas... Pero además de servirnos para hacer picadillo a los enemigos, hay dos armas que resultarán vitales: la espada Alastor y los guantes Ifrit. Ambos tienen asociados diferentes movimientos especiales que deberemos ir comprando y mejorando y además nos permiten transformar al chulesco Dante en el demonio que lleva dentro. Una vez en este estado nuestro canoso héroe puede moverse más rápido y además es más fuerte y realiza ataques más poderosos. El problema es que este estado sólo dura un tiempo determinado que es medido por una barra.

El objetivo de utilizar esta ristra de armas no es sólo acabar gratuitamente con todo lo que aparezca en pantalla. Al derrotar a los enemigos éstos dejarán tras de sí una serie de orbes que normalmente son de color rojo. Estos ítems son los más importantes del



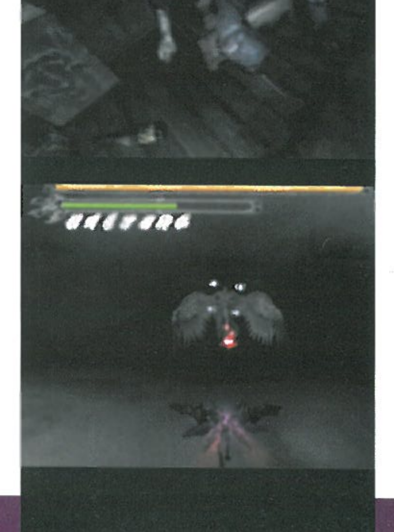
EN BUSCA DEL GRECIAN 2000

Si hay algo que caracteriza a Dante por encima de otros héroes del montón es su pelo blanco. Pero el protagonista de *Devil May Cry* no ha sido el primero en poner de moda el cabello canoso en el mundo de los videojuegos. Los luchadores de los beat'em-up, por ejemplo, hace tiempo que siguen esta tendencia capilar, y ahí están K' de *King of Fighters* o Xion de *Bloody Roar* para demostrarlo. En los juegos de rol, sin embargo, tampoco se quedan atrás y el mismísimo Sephiroth de *Final Fantasy VII* lucía una larga melena blanca. Y parece que la moda no pierde fuerza, porque Hideo Kojima ha creado a un Raiden canoso para su nuevo *Metal Gear Solid 2*.

LO QUE PRIMA POR ENCIMA DE TODO EN ESTE JUEGO ES LA ACCIÓN, ASÍ QUE LA RESOLUCIÓN DE PUZZLES Y LA EXPLORACIÓN HAN PASADO A UN SEGUNDO PLANO

UN HÉROE POLIFACÉTICO

No todo van a ser espadazos en la vida de Dante. Para romper un poco la mecánica de "me cargo un bicho, me cargo otro, me cargo el jefe final", en *Devil May Cry* contaremos con alguna que otra fase *diferente*. Por ejemplo, en ciertos momentos simplemente tendremos que completar un nivel en un tiempo límite e incluso en ciertas fases submarinas pasaremos a tener una vista en primera persona. Pero la sección más original no la viviremos hasta casi el final del juego. No os queremos chafar la sorpresa, pero si habéis jugado al *Space Harrier* de Sega sabed que os espera algo parecido...



juego ya que nos permitirán ir comprando cosas tan útiles como vidas extra, más tiempo para la barra demoníaca o invulnerabilidad. Además también podremos hacernos con nuevos movimientos de Alastor e Ifrit que van desde levitar lanzando rayos hasta lanzar la espada, pasando por nuevos combos.

La dificultad de los enemigos va creciendo paulatinamente a lo largo de la aventura, así que es imprescindible ir aprendiendo nuevos movimientos para poder hacerles frente con garantías.

POSTALES DESDE EL AVERNO

Es una auténtica gozada ir avanzando en el juego sólo por admirar el auténtico trabajo de orfebrería gráfica que han llevado a cabo los programadores. Lo cierto es que se nota que se han inspirado en la obra de Antoni Gaudí, aunque le han añadido un toque mucho más gótico y decadente para crear unos escenarios que no nos cansaremos de ver una y otra vez. El castillo, el barco pirata, el escalofriante nivel final... todos los entornos son de una solidez y una belleza pocas veces vistas en un videojuego.

Lo mismo sucede con los enemigos. En total hay más de 20 tipos de enemigos que incluyen marionetas, cráneos voladores o fantasmas armados con unas enormes tijeras, por no hablar de algunos de los jefes finales más carismáticos y espectaculares con los que nos habremos enfrentado jamás.

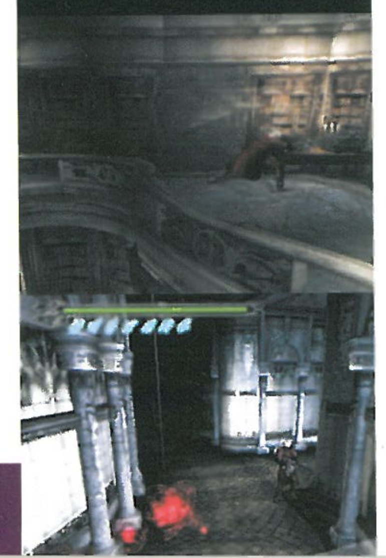
Si combinamos este encanto de los enemigos con la fluidez y la variedad de movimientos de Dante, el resultado son unos combates frenéticos en los que brillan con luz propia los geniales efectos de luces y partículas del juego (nota de la Dirección: éste es el primer y el último juego de palabras *graciosito* de este artículo) y la cuidada selección musical. De hecho la música tiene una gran importancia en el desarrollo de la aventura ya que pasa de ser tranquila cuando exploramos a convertirse en un torrente guitarrero en las numerosas peleas.

Entre todas estas excelencias técnicas se esconden, sin embargo, algunos de los pocos fallos de *Devil May Cry*. El principal es el de la cámara. Nos tenemos que conformar con tener un punto de vista fijo de la acción, y esto provoca a veces que nos quedemos fuera de juego (y de la pantalla) en medio de alguna refriega. De todas formas tampoco es que suceda demasiadas veces. Lo que sí resulta más grave a estas alturas es la ausencia de una opción de 60 hz, algo que provoca que la edición PAL del juego sea bastante más lenta que la versión japonesa.

Es una pena que no se haya puesto más cuidado en la conversión del juego, pero os podemos asegurar que el *Devil May Cry* que llegara a nuestras tiendas sigue siendo uno de esos títulos imprescindibles que todo jugón que se precie debe tener.

PATROCINADO POR IKEA

Los diferentes orbes de colorines son vitales para avanzar en el juego. Desde los amarillos que proporcionan continuaciones, hasta los azules que alargan la barra de energía, pasando por los verdes que recuperan vida, cada uno tiene una característica específica. Pero sin duda los más útiles son los rojos, ya que con ellos es posible comprar nuevos movimientos. Normalmente estos últimos se consiguen tras trinchar a los enemigos. Sin embargo, obtener algunos extras es bastante fácil. Basta con destrozar un poco el mobiliario de ciertas habitaciones. Detrás de mesas, sillas y hasta armaduras se esconden algunos de estos preciados ítems.



ES UNA AUTÉNTICA GOZADA IR AVANZANDO EN EL JUEGO SÓLO POR ADMIRAR EL AUTÉNTICO TRABAJO DE ORFEBRERÍA GRÁFICA QUE HAN LLEVADO A CABO LOS PROGRAMADORES

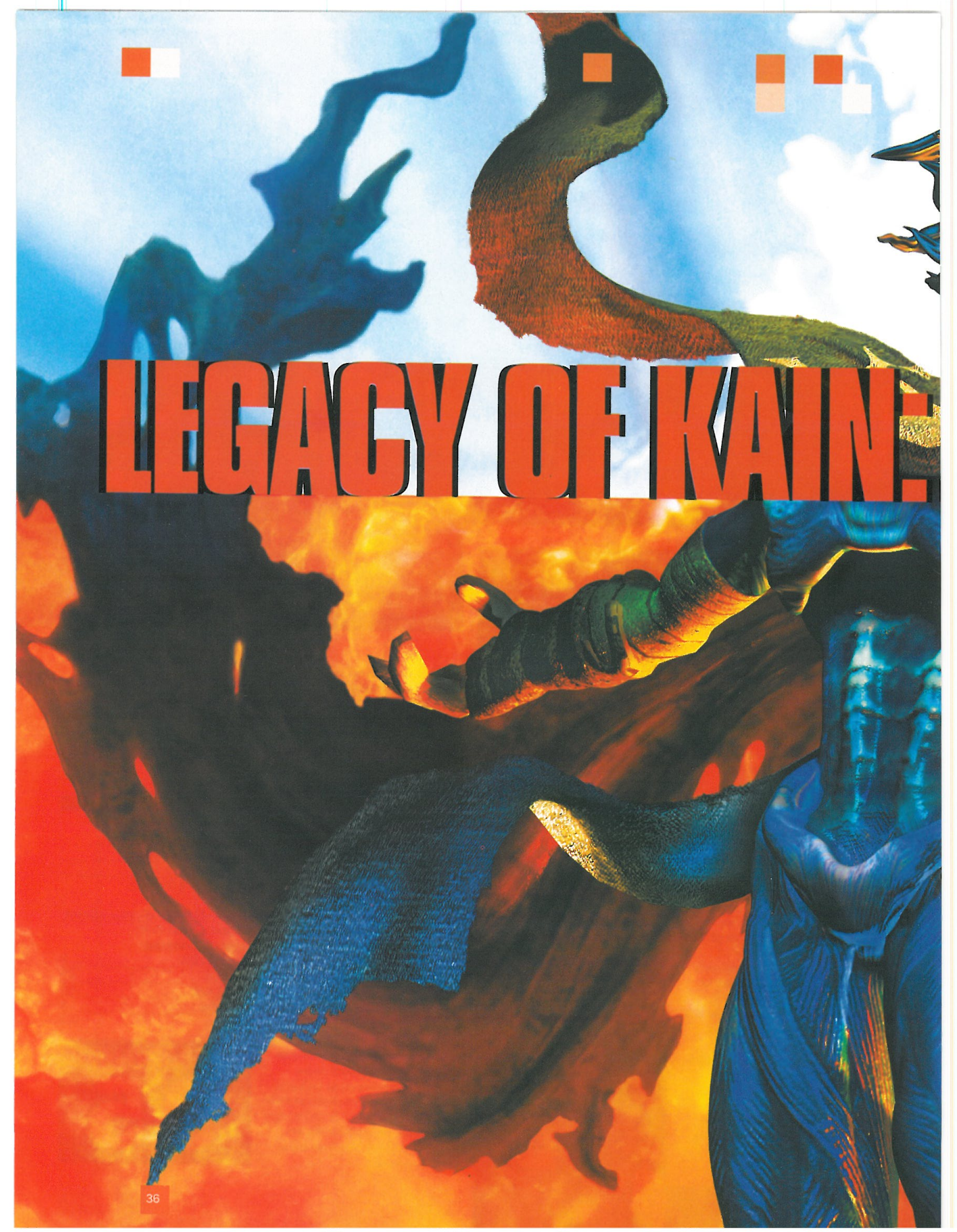
ARRIBA
- GRÁFICAMENTE ALUCINANTE
- EL SISTEMA DE CONTROL
- ACCIÓN FRENÉTICA
- EL CARISMA DE DANTE

ABAJO
- ALGÚN PUNTO DE VISTA DE LA CÁMARA
- NO TIENE OPCIÓN 60 HZ

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL
9,5


LEGACY OF KAIN:



SOUL REAVER 2

UN JUEGO CON MUCHA ALMA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CRYSTAL DINAMICS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **9.990 PESETAS (60,04 EUR)**

La historia del vampiro caído, el noble y alado Raziel, traicionado por su amo Kain que vivimos en el primer *Legacy of Kain: Soul Reaver* nos dejó a todos con un sabor de boca bastante agridulce. La causa fue el chapucero desenlace con el que nos encontrábamos al final del juego, que parecía hecho de prisa y corriendo y que no hacía justicia a semejante obra maestra de PSX. Dos años más tarde, su esperada secuela, además de ofrecer respuestas a lo que ocurrió en el primer *Soul Reaver*, nos da la oportunidad de participar en una épica saga vampírica que, aunque no esté a la altura de su antecesor, ofrece horas de desafío y diversión.

EL RETORNO DEL SEGADOR

El largo vídeo de introducción del juego nos muestra el encuentro entre Raziel el caído y su némesis Kain. Por desgracia, el que una vez fuera un vampiro alado no consigue consumar su venganza (hacer morcillitas con la sangre de su enemigo), y Kain inicia una desesperada huida en el tiempo. A partir de entonces tendremos que iniciar su persecución, y sumergirnos en una trama de mentiras, manipulaciones y viajes temporales para salvar el mundo de Nosgoth, todo ello en el marco de una historia que muchas veces nos agobiará. Decimos esto porque el juego nos ofrece muy frecuentemente secuencias que van explicando el desarrollo del argumento, que abusan demasiado de los diálogos interminables, escenas de acción nula y mucha voz en *off*. Vamos, que agradecemos el esfuerzo imaginativo de los señores de Crystal Dynamics (que prácticamente han construido un mundo nuevo, con su historia, mitología y cronología), pero parece que en algunos momentos no acaban de plasmarlo correctamente en lo que, al fin y al cabo, es un juego.

Raziel retiene las habilidades que aprendió en su anterior aventura (nadar, trepar...) y, por supuesto, la habilidad de pasar al plano espectral. El sencillo y eficaz sistema de combate no sólo se ha mantenido, sino que incluso se ha mejorado. Ahora podremos usar la Segadora cuando queramos... una opción poderosa pero peligrosa, ya que empezará a absorber nuestra energía cuando no podamos ofrecer las almas de nuestros enemigos.

AHORA PODREMOS USAR LA SEGADORA CUANDO QUERAMOS... UNA OPCIÓN PODEROSA PERO PELIGROSA, YA QUE EMPEZARÁ A ABSORBER NUESTRA ENERGÍA CUANDO NO PODAMOS OFRECER LAS ALMAS DE NUESTROS ENEMIGOS

Además, aunque los adversarios no sean demasiado inteligentes (se quedan mirando cómo acabamos con sus compañeros, nos esperan pacientemente a que trepemos muros, o incluso se quedan embobados contemplando ¡cómo grabamos la partida!), disponen de rutinas de ataque vistosas y golpes especiales. La única excepción a esto son los jefes finales porque, sencillamente... ¡no hay! Y es una lástima, ya que las batallas contra los enemigos finales de *Soul Reaver*, además de divertidas, eran todo un desafío.

¿TOMB REAVER 2?

Por suerte, la parte de aventura de *Soul Reaver 2* se ha mejorado introduciendo unos puzzles que van más allá de mover bloques, como sucedía en la primera parte. Aunque en ciertos momentos el parecido con *Tomb Raider* es más que evidente (Raziel tiene un buen par también, pero de alas), las habilidades vampíricas del protagonista y la variedad de los puzzles hacen que el desarrollo sea más divertido. Os pondremos un ejemplo: hay un momento en que para poder coger una piedra / corazón en una sala, tendremos que pasar al plano espectral, subir una plataforma, volver al plano material, cargar nuestra Segadora con energía de la Oscuridad y activar un puente desde el cual volver a saltar, y finalmente disparar un rayo, ahora con la Segadora cargada de energía de la Luz. ¿Original? Bastante. ¿Divertido? Sin duda alguna, aunque os aseguramos que algunos de los puzzles provocarán quebraderos de cabeza a más de uno...

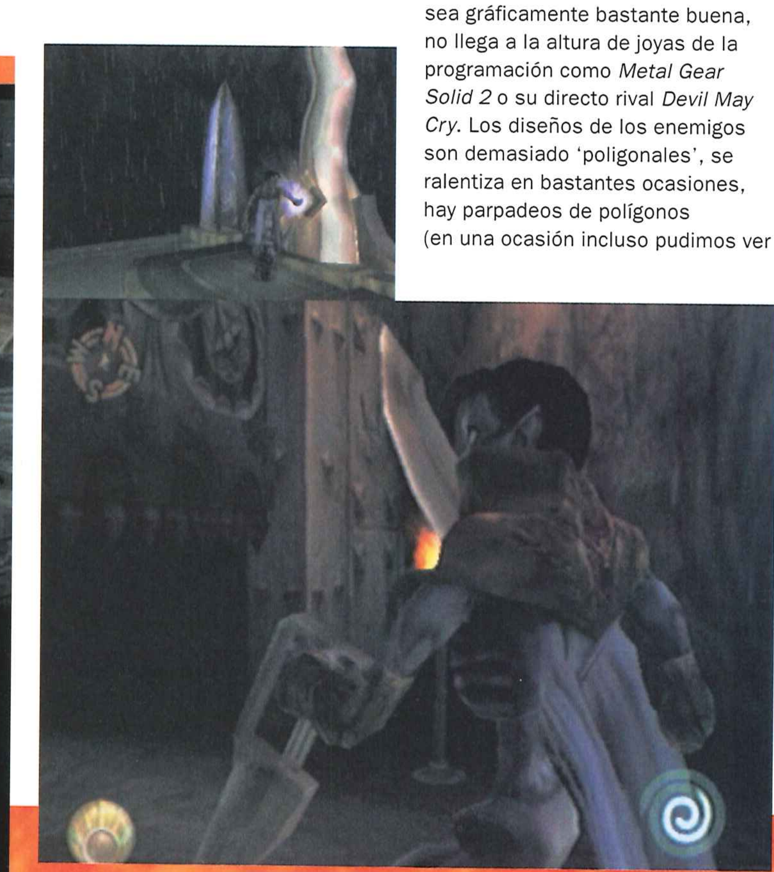
VAMPIRIZANDO A *SOUL REAVER*

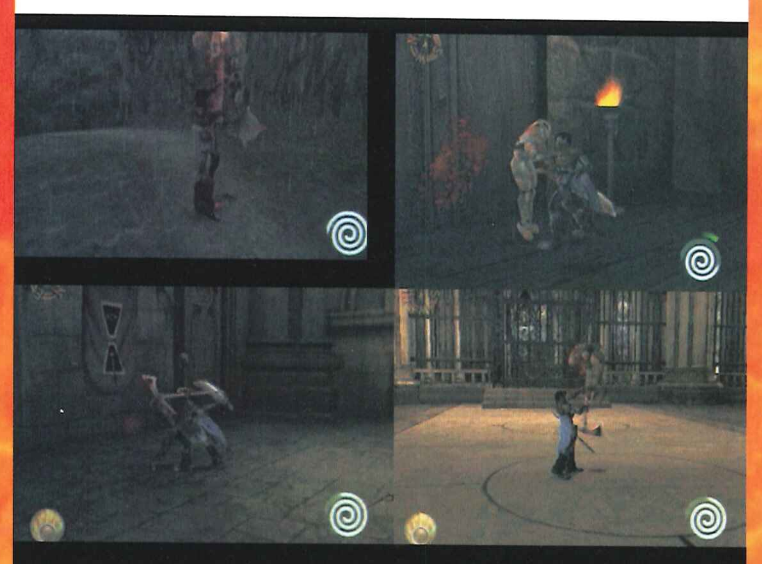
El primer *Soul Reaver* fue una auténtica obra maestra a nivel técnico en PlayStation. Escenarios gigantescos en alta resolución, personajes exquisitamente animados, texturas detalladas... Por desgracia aunque su segunda parte sea gráficamente bastante buena, no llega a la altura de joyas de la programación como *Metal Gear Solid 2* o su directo rival *Devil May Cry*. Los diseños de los enemigos son demasiado 'poligonales', se ralentiza en bastantes ocasiones, hay parpadeos de polígonos (en una ocasión incluso pudimos ver



¡POR MIS ESPADAS!

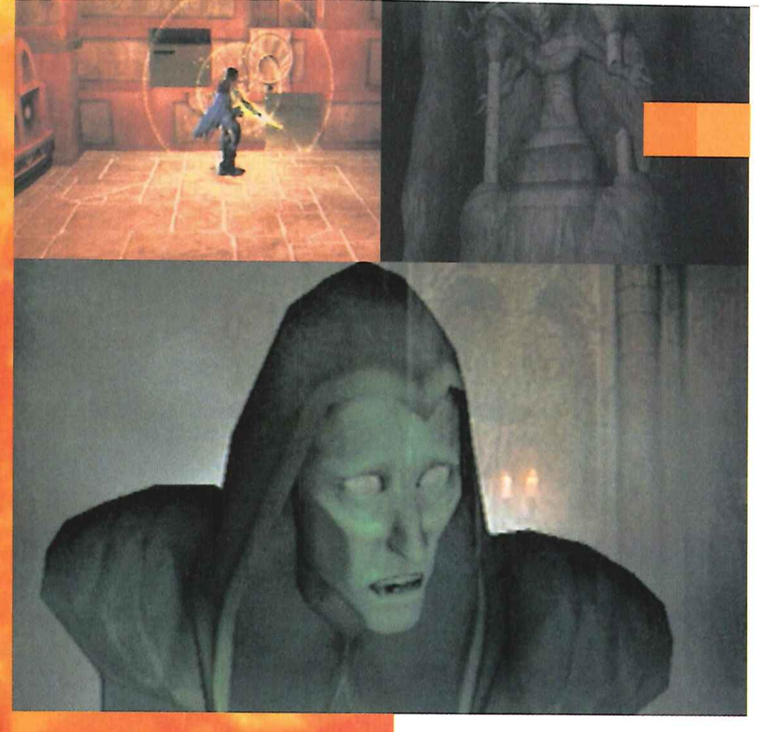
Raziel podrá imbuir de distintas esencias durante el juego a la Segadora, gracias a la ayuda de unas forjas. Una vez forjadas, podrá blandir la Segadora de la Oscuridad, la Luz, el Viento y el Fuego, con las que abrir sellos, derribar puertas o disparar poderosos proyectiles.





MORTAL KOMBAT REAVER

El hecho de morir, resucitar, convertirse en vampiro, volver a morir, ser torturado, mancillado y convertido en un engendro que ni el hermano feo de los Calatrava es como para estar mosqueado. Raziel lo está. Y mucho. Por eso quizá acaba con sus enemigos con la mayor *bad milk* posible, ya sea empalándolos, decapitándolos, partiéndolos por la mitad o incluso atravesando sus entrañas con sus propias garras. Y es que, cuando uno tiene un día malo...







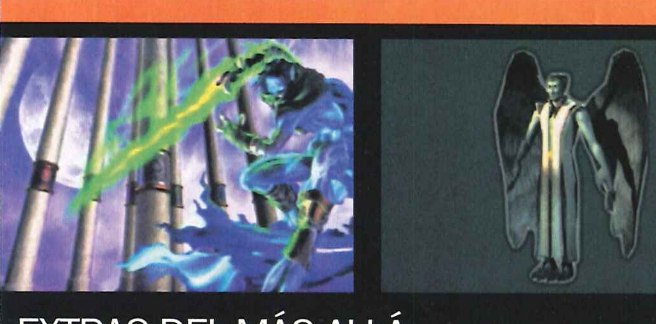
ESPÍRITU DE CAMBIO

Como recolector de espíritus y azote del Destino, Raziel sigue manteniendo la habilidad de cambiar de dimensión a voluntad que obtuvo en el primer *Soul Reaver*. En cualquier momento podremos pasar al plano espiritual, pálido reflejo del mundo material distorsionado, en el que la física, los enemigos y las dimensiones cambian sensiblemente. Al igual que en la primera parte, esto nos será de gran ayuda a la hora de alcanzar lejanas plataformas, esquivar rachas de viento o incluso atravesar verjas 'fundiéndonos' con ellas.

AUNQUE EN CIERTOS MOMENTOS EL PARECIDO CON *TOMB RAIDER* ES MÁS QUE EVIDENTE, LAS HABILIDADES VAMPÍRICAS DEL PROTAGONISTA Y LA VARIEDAD DE LOS PUZZLES HACEN QUE EL DESARROLLO SEA MÁS DIVERTIDO

¡cómo desaparecía por entero el suelo de una plataforma!). En general, el juego tiene un aspecto muy 'pecero', con diseños demasiado angulosos y bastas texturas. Por suerte, tanto Raziel como Kain cuentan con animaciones faciales muy logradas, el diseño del protagonista es más sórdido e inquietante que nunca, y los escenarios interiores destilan un barroquismo y una calidad realmente sorprendentes, propiciando una magnífica ambientación. Precisamente, si tuviéramos que quedarnos con el aspecto más sobresaliente de *Soul Reaver 2*, éste sería la ambientación. Además de sus sórdidos escenarios y la trama argumental que rodea todas nuestras acciones, la parte sonora está especialmente cuidada. Disfrutaremos con melodías tétricas que se aceleran cuando luchamos, efectos de sonido específicos para cada acción (increíble cómo clava las uñas en la piedra Raziel) y golpe (las Segadoras suenan distinto en función de si son Aire, Oscuridad...). El broche de oro lo pone un excelente doblaje al español, que a pesar de contar con buenas voces tiene una pésima sincronización entre los labios de los personajes y lo que dicen.

Así las cosas, *Legacy of Kain: Soul Reaver 2* se erige como una digna continuación de la saga, y una de las aventuras, hoy por hoy, más atractivas con que cuenta PlayStation 2. No supone la revolución que en su día fue el primer *Soul Reaver*, pero es un muy digno sucesor, ideal para los amantes de vampiros, espíritus, dioses primigenios y demás fauna nocturna.



EXTRAS DEL MÁS ALLÁ

Desde *PlanetStation* aplaudimos la interesante iniciativa que los desarrolladores de Crystal Dynamics han llevado a cabo. Además del juego, han incluido una opción de Bonificaciones, en las que encontraremos completos storyboards de los vídeos, diseños, renderizaciones, fotos del equipo e incluso el vídeo del primer *Soul Reaver* con calidad DVD.

ARRIBA

- SU CUIDADA AMBIENTACIÓN
- LOS ELABORADOS PUZZLES
- EL SISTEMA DE COMBATE Y LAS HABILIDADES DE RAZIEL

ABAJO

- LA HISTORIA PUEDE LLEGAR A CONFUNDIR
- ALGUNOS FALLOS GRÁFICOS
- DESARROLLO ALGO FARRAGOSO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



SILENT HILL 2

MIEDO EN LA CIUDAD DE LA NIEBLA VIVIENTE

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **10.990 PESETAS (66,05 EUR)**

Con su reciente acuerdo con Nintendo, Shinji Mikami y Capcom han abandonado la fidelidad que tenían sus *Resident Evil* hacia las consolas de Sony (al menos, hasta la aparición de *Code: Veronica* para Dreamcast), propinando un grave golpe al catálogo de *survival horror* para PS2. Quizá el único candidato con calidad suficiente como para reclamar el trono de *Resident Evil* como rey del género es *Silent Hill*, antecesor del título que nos ocupa. Por desgracia ésta sigue la tradición de su antecesor y une aspectos auténticamente magistrales con otros que nos hacen sospechar que sus desarrolladores son aficionados a la siesta en horas de trabajo.

Como es natural, lo primero que llama la atención de este *Silent Hill 2* es su magnífico aspecto gráfico, una buena demostración del auténtico potencial de la bestia negra de Sony. No tanto por las, por otra parte, asombrosas secuencias de vídeo (que pecan de ser cortas y un pelín escasas), sino sobre todo por los momentos generados a tiempo real por la consola. Además de que el modelado y las animaciones de los personajes son fantásticas, Konami ha sabido aprovechar el *emotion engine* de una forma realmente magistral para insuflar vida y autenticidad a los torturados protagonistas del juego.

Sin embargo, a estos encomiables logros visuales también se les unen unas soluciones técnicas que parecen dignas de Pepe Gotera y Otilio. Puede que Konami haya trabajado para darle un aspecto más realista y espectacular a la niebla tan característica de la saga y a los efectos de luz producidos por la linterna (sin duda excelentes, de lo mejor que hemos visto hasta ahora); pero ambos dan la impresión de no ser más que un recurso para ahorrarse horas de trabajo y no tener que pegarse el palizón que se han dado los programadores de, por ejemplo, *Devil May Cry* o *Jak & Daxter*.

UNA HISTORIA DE MUCHO MAL ROLLO

Pero el aspecto más destacable y atractivo de *Silent Hill 2* no es su nivel técnico, sino su maravillosa y muy bien construida historia. El primer título de la saga jugaba muy bien a introducirnos en una atmósfera progresivamente más densa y terrorífica. Pero al final iba perdiendo fuelle a marchas forzadas hasta desembocar en un final confuso y anticlimático que no solucionaba para nada una trama con más agujeros que un queso *gruyère* (y más raro que un perro verde). Por fortuna, ese fallo ha sido perfectamente corregido en esta secuela gracias a una trama ingeniosa, absorbente y realmente muy, muy perturbadora.

Simplemente el hecho de que James Sunderland, su protagonista, acuda a la llamada de su mujer muerta como

Ah... es usted.

Podrías ser su hermana ge
Tu rostro, tu voz...

Los muertos no pueden escribir cartas.

¿Y si no puedes encontrar a Mary? ¿Qué harás?

Esa... eh... esa ciudad... Hay algo... "extraño" en ella.

Tengo el Anillo de plomo.

si no fuera nada del otro mundo ya crea una notable sensación de extrañeza e incomodidad. Pero ésta, además, va aumentando a medida que nos adentramos en el juego y vamos conociendo a los personajes secundarios, todos personas enfermas y retorcidas con su propia y escalofriante historia (excepto la niña llamada Laura, tan sosa y pesada que parece directamente salida de una comedia de situación americana). Todo ello sirve para complementar y dotar de un sentido más profundo y metafórico a las aventuras (más bien desventuradas) de James.

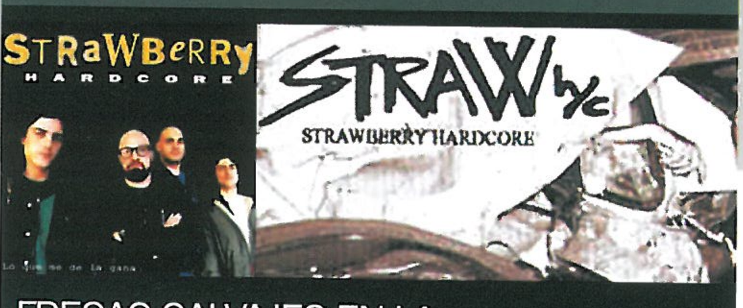
De todas formas, los señores de Konami son lo suficientemente inteligentes como para saber que no todo el mundo va a entender (y por tanto, disfrutar) la historia que están intentando contar. Por eso han dado la posibilidad de elegir el nivel de dificultad de los enemigos: los que quieran disfrutar de la inquietud que provocan la atmósfera y la trama podrán hacerlo sin la constante intromisión de los monstruitos de turno, y los que no quieran comerse el coco demasiado podrán dedicarse a descerrajar los cerebros putrefactos de los enemigos a tiro limpio.

UNE ASPECTOS AUTÉNTICAMENTE MAGISTRALES CON OTROS QUE NOS HACEN SOSPECHAR QUE SUS DESARROLLADORES SON AFICIONADOS A LA SIESTA EN HORAS DE TRABAJO

MÁS DE LO MISMO PERO MÁS BONITO

Aun así, los aficionados al *survival horror* más orientado a la acción (al estilo *Resident Evil*) pueden sentirse bastante decepcionados con la pobre variedad de enemigos que tiene *Silent Hill 2*. No sólo por el hecho de que sólo hay seis tipos diferentes (contando a las cucarachas entre ellos), sino porque además son excesivamente parecidos entre sí. Tampoco ayudan a hacerlos atractivos sus monótonas y previsibles rutinas de ataque, lo que hace que luchar contra ellos sea igual de aburrido tanto en los niveles bajos de dificultad como en los altos. Incluso los jefes finales son más bien sosos, sobre todo por la reiterada y reiterativa aparición del tal Cabeza Pirámide (cuya insistencia le emparenta con el Nemesis de *RE 3*).

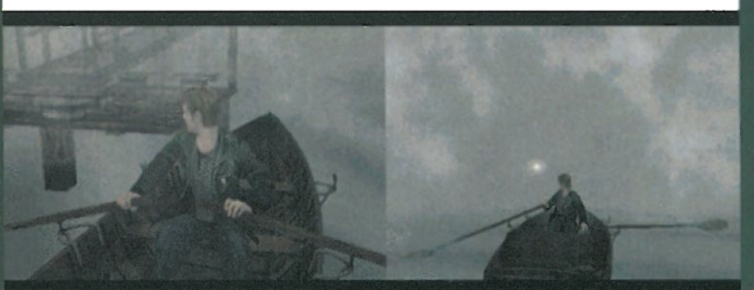
También resulta decepcionante que no se pueda observar ni la más mínima innovación a nivel jugable con respecto al primer *Silent Hill*. Una cosa es que se haya querido conservar una mecánica que funcionaba (y que sigue funcionando igual de bien, eso nadie



FRESAS SALVAJES EN LA COLINA SILENCIOSA

Si alguno de vosotros, queridos lectores, tiene la intención de comprarse el disco de presentación del grupo español de hardcore melódico Strawberry Fields (formada por tres miembros de la difunta banda Def Con Dos a los que se ha añadido un cuarto músico nuevo), se llevará la grata sorpresa de encontrarse una canción llamada *Perdido en Silent Hill*. Ni es casualidad ni la aparición del nombre de la ciudad es gratuito, ya que la letra de la canción habla de enanos y enfermeras que atacan al protagonista, que pide que alguien le apague la consola para salir de la pesadilla.

SIMPLEMENTE EL HECHO DE QUE SU PROTAGONISTA ACUDA A LA LLAMADA DE SU MUJER MUERTA COMO SI NO FUERA NADA DEL OTRO MUNDO YA CREA UNA NOTABLE SENSACIÓN DE EXTRAÑEZA E INCOMODIDAD



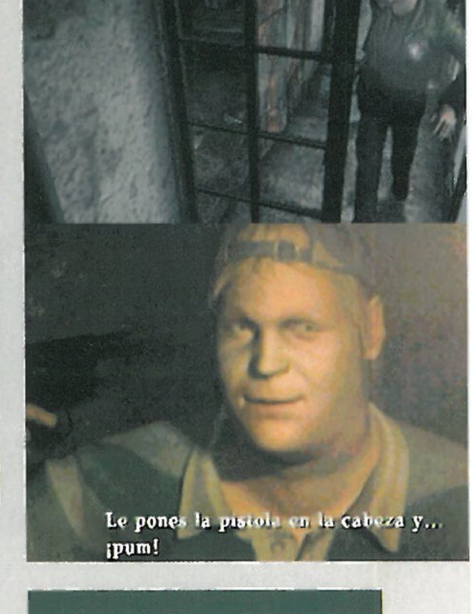
AY ¿QUIÉN MANEJA MI BARCA, QUIÉN?

Uno de los retos más curiosos de este *Silent Hill 2* (además del que puede provocar mayor nivel de confusión a los no avisados de su mecánica) es aquél en que James tiene que atravesar en barca el lago Toluca, que está completamente envuelto en una espesísima niebla que no deja ver nada. Si no queréis pasaros veinte minutos remando arriba y abajo sin llegar a ningún sitio, os avisamos de que lo único que tenéis que hacer es buscar entre la niebla el faro del Hotel Lake View y dirigiros hacia él en línea recta.











RESULTA DECEPCIONANTE QUE NO SE PUEDA OBSERVAR NI LA MÁS MÍNIMA INNOVACIÓN A NIVEL JUGABLE CON RESPECTO AL PRIMER *SILENT HILL*

lo niega) y otra bien distinta es que se haya aplicado el método del papel de calco sin rubor alguno. James se mueve exactamente igual que Harry Mason, realiza las mismas acciones de forma prácticamente idéntica, usa un arsenal de armas casi calcado y puede recoger los mismos ítems, hasta el punto de que lo único que realmente les diferencia es la cara y el peinado.

Ante sus numerosos parecidos, a primera vista puede parecer que *Silent Hill 2* no es más que un *remake* de lujo de su antecesor (y de hecho, si no te gustó la primera parte más vale que gastes tu dinero en otro juego). Pero esa impresión se diluye a medida que vamos adentrándonos en su historia y descubrimos su densa atmósfera y su aterradora capacidad de perturbación, sobre todo porque eso de que esta vez las fronteras entre el bien y el mal estén mucho más diluidas le da mucha mayor capacidad de provocar terror.



MARIA TOMA PROTAGONISMO EN LA X-BOX

Konami también ha programado una versión para X-Box de *Silent Hill* con el subtítulo de *Restless Dreams* (una versión que se ha tenido que programar desde cero debido a la radical diferencia de arquitectura interna de las dos consolas). Además, por aquello de que lo mejor es que no se note demasiado que la consola del Sr. Gates no se caracteriza precisamente por su abundancia de software original, los desarrolladores han incluido una subtrama de bonificación que han bautizado como *Born of a Wish*, que está protagonizada por Maria y le añade entre 4 y 6 horas de tiempo de juego al argumento principal.

ARRIBA
- HISTORIA PRODIGIOSA
- AMBIENTACIÓN TERRORÍFICA
- EXCELENTES EFECTOS DE LUZ

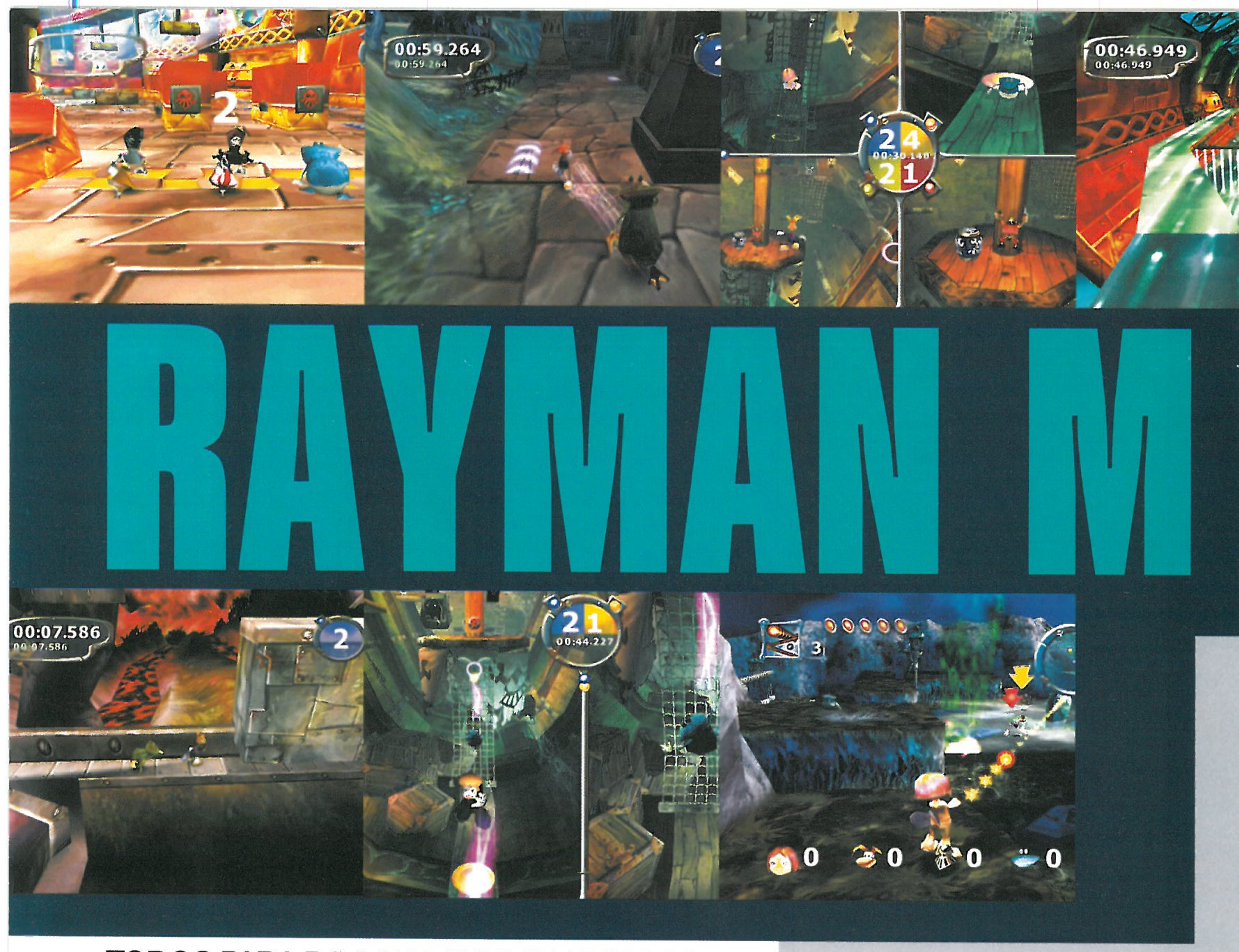
ABAJO
- SIN INNOVACIONES JUGABLES
- MEJORABLE TÉCNICAMENTE
- ENEMIGOS ABURRIDOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



TODOS PARA RAYMAN, RAYMAN PARA TODOS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**MAX-MIX**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**UBI SOFT**
EDITOR	**UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR	**UBI SOFT**
PRECIO	**10.495 PESETAS (63,08 EUR)**

La nueva creación de Ubi Soft, basada en su licencia Rayman, quiere cubrir un hueco bastante obvio del catálogo de la PS2: el de los juegos pensados exclusivamente para la opción multijugador. Para ello han tomado como base el motor gráfico de *Rayman Revolution* (tampoco era cuestión de desperdiciarlo) y lo han puesto en manos de dos equipos de desarrollo distintos: uno situado en Montreuil (Francia) y otro localizado en Milán (Italia), encargándole a cada uno de ellos un modo de juego diferente. Una idea curiosa, como mínimo, pero que como era de esperar ha dado unos resultados más irregulares que la temporada del F.C. Barcelona.

Rayman M está dividido en dos mitades separadas, cual Jekyll y Hyde videojueguil, que son sus dos modos de juego. Por un lado está la modalidad Carreras, inspirada en parte en el género plataformas y en parte en los juegos de karts, y que dispone de 17 escenarios distintos en los que competir. Por otro lado está la modalidad Batalla, para la que se han tomado como referencia los shoot'em-ups multijugador al estilo *Quake III Revolution* o *Unreal Tournament*, y que tiene 13 arenas donde combatir.

Lo que pasa es que, por poco que se observen con atención las respectivas modalidades, resulta más que evidente que no les sobra precisamente originalidad. Por ejemplo, dentro del modo Carreras, si se rasca un poco la superficie de sus pruebas *Popolopoi* (más difícil que jugar a fútbol con una bola de petanca, por cierto) y *Lums*, éstas siguen un esquema de juego idéntico. Y en cuanto al modo Batalla, las pruebas *Lum Fight* y *Capture the Fly* no son más que versiones 'para todos los públicos' de, respectivamente, las típicas modalidades Deathmatch y Captura la Bandera de cualquier derivado de *Quake* que se precie.

ES UN JUEGO IDEAL PARA LAS FAMILIAS CON NIÑOS PEQUEÑOS QUE DISPONGAN DE UN MULTITAP Y DE UNOS CUANTOS MANDOS

UN RAYMAN DE SOL, UO-OH-OH

Rayman M tampoco destaca por su innovación a nivel técnico. Al fin y al cabo, se trata de un juego que parte del motor gráfico de *Rayman Revolution*, por lo que nos encontramos con unos entornos y unas texturas muy parecidas a las habituales de la serie. Además, los prometidos 60 frames por segundo que supuestamente debería mantener el modo para un jugador no son tales, ya que en cuanto se organiza un poco de barullo en pantalla se producen ligeras ralentizaciones (nada escandaloso, eso sí). Curiosamente el modo a pantalla partida, que utiliza la mitad de cuadros por segundo, mantiene bastante mejor el tipo.

Esto supuestamente vendría a indicar que se ha trabajado más la opción multijugador (algo normal partiendo de que ésa es la vocación de *Rayman M*), pero sin embargo luego nos encontramos con que ésta tiene una profundidad de juego prácticamente nula. Los ocho personajes seleccionables (tres de ellos ocultos) tiene exactamente las mismas características y realizan movimientos parecidos, por lo que escoger uno u otro es cuestión de gusto estético, sin ningún componente estratégico. Se podría poner la excusa de que "va dirigido al público infantil". Pero entonces nos preguntamos: ¿por qué el nivel de dificultad de algunas

EL EQUIPO *RAYMAN M*

RAYMAN Su madre siempre le repetía aquello de "Lo bueno, si breve, dos veces bueno" así que decidió reducir su cuerpo a la mínima expresión. Su único problema es que no tiene dónde ponerse los relojes.

GLOBOX Para no encasillarse en los videojuegos, decidió probar suerte en el mundo de la publicidad e hizo el papel de una de las ranas de Budweiser (las que iban sobre un cocodrilo). Cuando le tuvieron que coser el anca izquierda, decidió que las consolas no estaban tan mal.

TEENSIE Más que un hombre a una nariz pegado, es una nariz a un hombre pegada (o al menos, a algo parecido a un hombre). Las malas lenguas dicen que su color verde proviene de su manía de no sonarse cuando se resfría.

TILY Durante años se ha dedicado al esforzado oficio de la limpieza interior de macarrones, pero se presentó al casting de *Rayman M* y sorprendió a todos con su capacidad voladora (se rumorea que su secreto reside en la fabada asturiana).

HENCHMAN 800 Es primo carnal de Mazinger Z, aunque por desgracia el presupuesto con el que contaba su inventor era un pelín ajustado y sólo tuvo como material una batidora Moulinex y unas latas de cerveza. Así le salió el robot...



pruebas para un jugador es tan excesivo (como *Popolopoi* o *Lum Fight*), cuando en principio ésta debería ajustarse automáticamente según la habilidad del jugador?

Para jugar en solitario, lo cierto es que *Rayman M* no aporta grandes alicientes, pese a albergar cinco Ligas distintas que van desbloqueando distintas bonificaciones en forma de personajes o trajes para éstos. Es, sin embargo, un juego ideal para las familias con niños pequeños que dispongan de un Multitap y de unos cuantos mandos (lo ideal sería tener cuatro) ya que podrán compartir una diversión 'para todos los públicos' durante unas cuantas horas gracias a la bestia negra de Sony.

ARRIBA
- JUGABILIDAD *MADE IN RAYMAN*
- PARA COMPARTIR EN FAMILIA
- SU SENTIDO DEL HUMOR

ABAJO
- ESAS RALENTIZACIONES...
- PUEDE SER REPETITIVO
- TUFILLO A *QUAKE III* PARA NIÑOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL

7,5



AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

REY POR UN DÍA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ESTRATEGIA**
IDIOMA	**TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ENSEMBLE STUDIOS**
EDITOR	**KONAMI**
DISTRIBUIDOR	**KONAMI**
PRECIO	**10.490 PESETAS (63,04 EUR)**

El género de la estrategia en tiempo real no ha contado precisamente con una gran representación en el mundo de las consolas. De hecho estamos ante un tipo de juegos que han sido tradicionalmente propiedad de los PC y la diferencia entre el potencial técnico de las consolas y los ordenadores ha provocado hasta ahora que los amasijos de píxeles camparan a sus anchas por la pantalla de los sufridos propietarios de consolas.

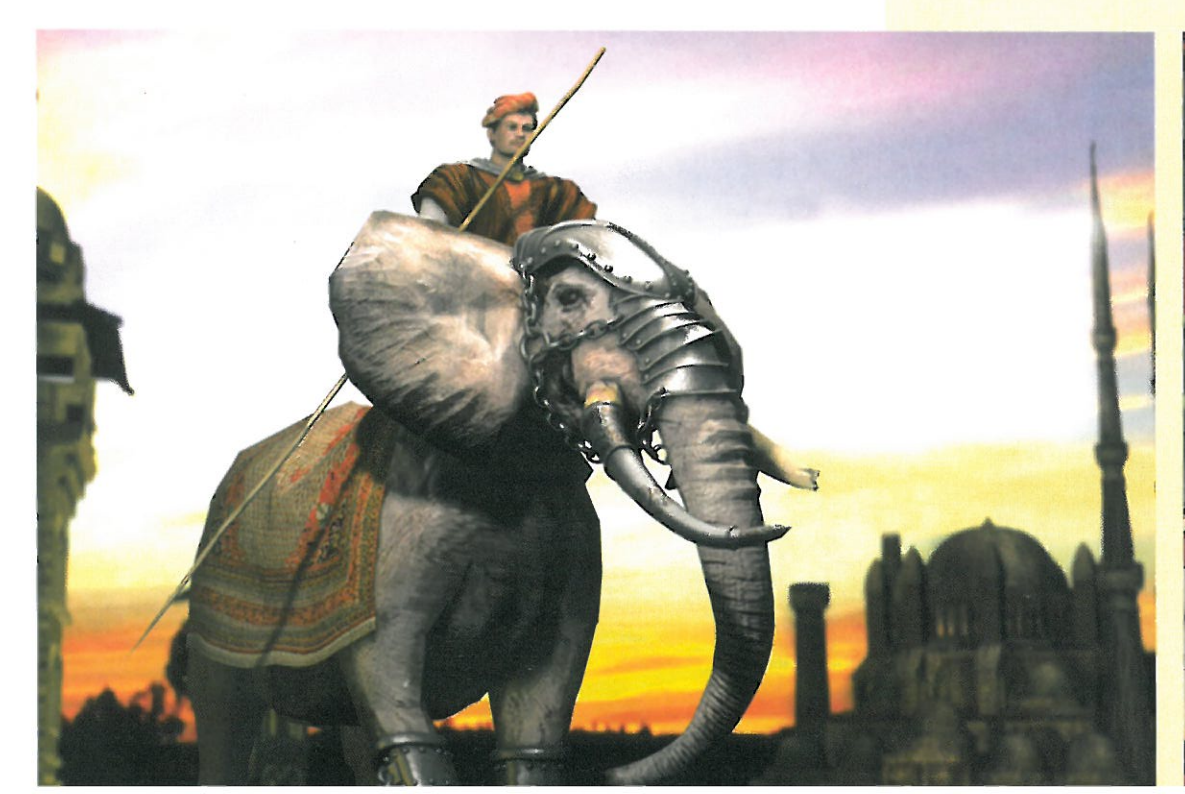
Por suerte estamos ante una nueva generación de máquinas que van a permitir que disfrutemos con algunos de los mejores exponentes de este género. Uno de los primeros ejemplos de ello es este *Age of Empires II* que, gracias al acuerdo al que llegaron en su día Microsoft y Konami, nos llega ahora en versión para PlayStation 2.

El juego es exactamente el mismo que el de la edición para PC, así que también podremos encontrar sus innumerables opciones. Es posible desde jugar en campañas históricas basadas en personajes tan conocidos como William Wallace, Juana de Arco o Barbarroja, hasta crear mapas aleatorios escogiendo entre varias civilizaciones, pasando por batallas en la que nuestro objetivo será proteger a nuestro rey y matar al monarca del ejército contrario. Pero sin duda una de las opciones más atractivas es la posibilidad de disputar partidas multijugador, aunque para ello sea necesario disponer de un cable i.Link y dos consolas. En definitiva, hay opciones para rato y para todos los gustos.

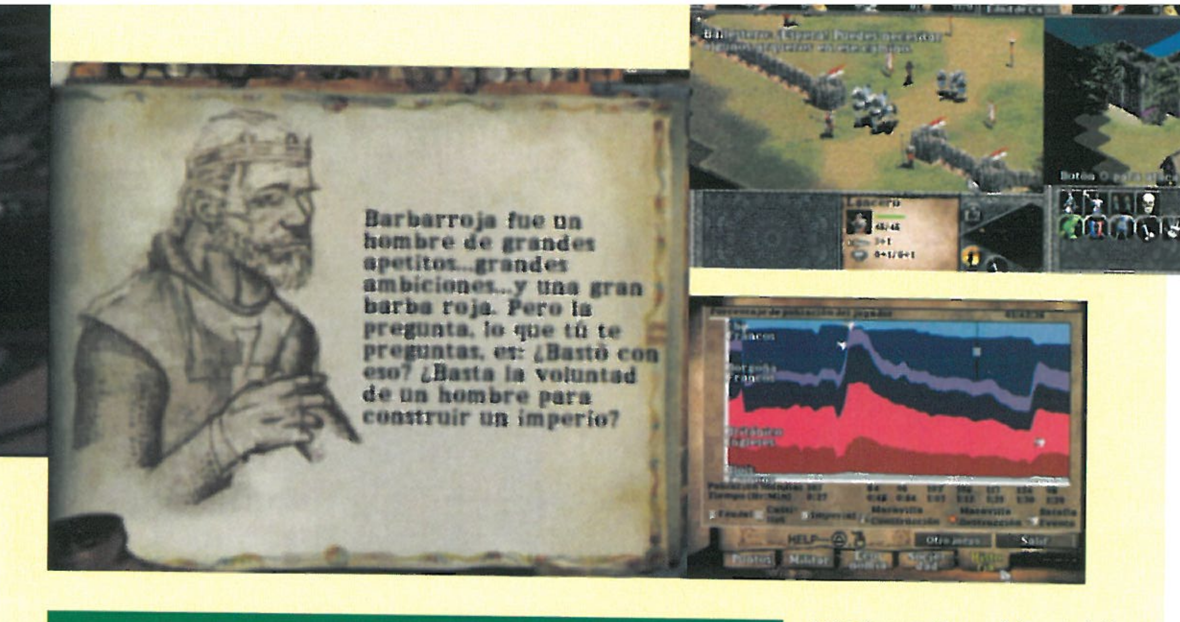
CON LA CORONA A CUESTAS

Como su propio nombre indica, este juego nos propone meternos en la piel de un rey. Deberemos gestionar todos los recursos de nuestra civilización para conseguir el objetivo concreto de la campaña. Podemos crear agricultores, guerreros o sacerdotes, pero también granjas, canteras o herrerías mientras exploramos el territorio del mapa e intentamos que nuestro pueblo vaya evolucionando sin ser masacrado por alguna civilización contraria.

Uno de las mayores dificultades que planteaba la conversión del juego a







HISTORIAS DE LA HISTORIA

Si de algo puede presumir *Age of Empires II: The Age of Kings* es de ser fiel a la historia. Además de ofrecer campañas basadas en acontecimientos históricos, el juego también incluye una opción que es toda una enciclopedia del período comprendido entre la caída del Imperio Romano y el Renacimiento. Aquí podremos encontrar información sobre las 13 civilizaciones presentes en el simulador (desde los godos, hasta los vikingos, pasando por los celtas) y además un amplio repaso a esta etapa histórica con datos sobre temas como los caballeros, las cruzadas o el feudalismo. *El Libro Gordo de Petete* en versión Microsoft, vamos.



PODEMOS CREAR AGRICULTORES, GUERREROS O SACERDOTES, PERO TAMBIÉN GRANJAS, CANTERAS O HERRERÍAS MIENTRAS EXPLORAMOS EL TERRITORIO DEL MAPA E INTENTAMOS QUE NUESTRO PUEBLO VAYA EVOLUCIONANDO

DE TODO UN POCO

Los diferentes retos que nos plantean las campañas históricas son bastante variados. Por supuesto, algunos consisten simplemente en aumentar los recursos de nuestra civilización y vencer al ejército enemigo, pero otros son bastante más originales. Por ejemplo, tendremos que escoltar a Juana de Arco hasta el castillo de Chinon o convencer a diversas tribus mongoles de que se unan bajo el mando de Genghis Khan.



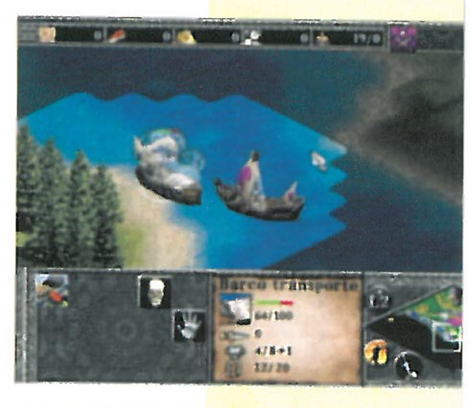


consola era el tema del control. Hay que reconocer el gran trabajo realizado en este sentido, ya que con el mando es posible controlar (con algo de práctica, eso sí) todos los parámetros disponibles. De todas formas sigue resultando mucho más cómodo echar mano de un teclado y un ratón USB porque jugar resulta mucho más intuitivo una vez nos hemos hecho con la enorme cantidad de posibilidades que ofrece cada partida.

Sin embargo, el aspecto gráfico no ha resistido demasiado bien el paso de PC a consola. A la previsible falta de resolución de esta versión para PS2 hay que sumarle las ralentizaciones que se producen cuando se juntan muchos personajes en pantalla (algo que ocurre bastante a menudo si queremos formar un ejército poderoso) y la falta de *frames* de las animaciones. Además, el trozo de mapa que se nos enseña es bastante más pequeño que el de la versión para ordenadores personales y esto también dificulta el control sobre el movimiento de nuestros súbditos.

De todos modos este bajo nivel gráfico no debería preocupar demasiado a los amantes de este tipo de juegos. *Age of Empires II: The Age of Kings* es lo suficientemente atractivo y profundo como para mantener ocupado por bastantes meses al estratega más exigente.







ARRIBA

- LA GRAN CANTIDAD DE OPCIONES
- CONTROLES BIEN ADAPTADOS DEL PC
- MUCHA INFORMACIÓN HISTÓRICA

ABAJO

- POBRE NIVEL GRÁFICO
- IDÉNTICO A LA VERSIÓN DE ORDENADOR
- SI TE ABURRE LA ESTRATEGIA...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

7,5



FIFA 2002

AUNQUE *FIFA* SE VISTA DE SEDA...

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.990 PESETAS (66,05 EUR)**

La salida de un nuevo *FIFA* año tras año ya casi se ha convertido en una tradición tan aceptada como la aparición televisiva del recluta de los turrones El Almendro, pero este año la gente de Electronic Arts prometía una revolución dentro de la saga. Esta supuesta 'innovación' se centra en un renovado sistema de pases: ahora podremos controlar su fuerza con una barra de energía (una aportación muy útil) y, en un toque supuestamente realista, deberemos enfocar al jugador al lugar donde queremos pasar. Dicho de otra forma, ya no se pueden hacer pases al hueco ni centrar de un solo golpe de botón: ahora hay que pararse, mirar allí donde queremos tirar y realizar el pase. Más complicado que cortar un jamón con un peine de plástico, vamos.

Por si esto fuera poco, a nivel gráfico este *FIFA 2002* es ligeramente inferior a su inmediato predecesor. Dejando a un lado las muy mejoradas texturas del césped, sigue manteniéndose el mismo modelado uniforme de los futbolistas (que, digan lo que digan, no se parecen demasiado a sus modelos reales) pero las animaciones de éstos se han vuelto más bruscas. Además el juego se ha ralentizado, haciéndose tan soporífero como una sesión del Congreso de los Diputados. Aunque si intentas corregir este defecto aumentando la velocidad del partido, éste acaba convirtiéndose en un episodio de *El Show de Benny Hill*, con carreras surrealistamente aceleradas.



YA NO SE PUEDEN HACER PASES AL HUECO NI CENTRAR DE UN SOLO GOLPE DE BOTÓN: AHORA HAY QUE PARARSE, MIRAR ALLÍ DONDE QUEREMOS TIRAR Y REALIZAR EL PASE

Este cúmulo de defectos lo hace sensiblemente inferior a su antecesor, *FIFA 2001*, que un año más tarde aporta mayores dosis de diversión y jugabilidad que su descendiente. Eso no quiere decir que *FIFA 2002* sea un mal juego, pero con competidores de tanto nivel como *Esto Es Fútbol 2002* y, sobre todo, *Pro Evolution Soccer*, Electronic Arts debe trabajar mucho más para que su saga no se quede atrás en cuanto a calidad.

MÁS OBVIO... IMPOSIBLE

Por si no fuera suficientemente fácil marcar goles en la saga *FIFA* (el 'gran' invento de los pases no hace precisamente que sea más complicado), ahora los programadores también se han sacado de la manga una opción de ayuda para los menos hábiles. Ésta hace que, mientras disputamos un partido, cuando un jugador está en buena posición para hacerle un pase, éste empiece a iluminarse cual aparición divina y aparezca delante suyo una línea de puntos que indica el camino óptimo hacia el gol. Parece ser que los desarrolladores de Electronic Arts no confían demasiado en la inteligencia de sus seguidores...







ARRIBA
ÚTIL BARRA DE PASES
OCHO JUGADORES SIMULTÁNEOS
¡POR FIN HAY TIEMPOS DE DESCUENTO!

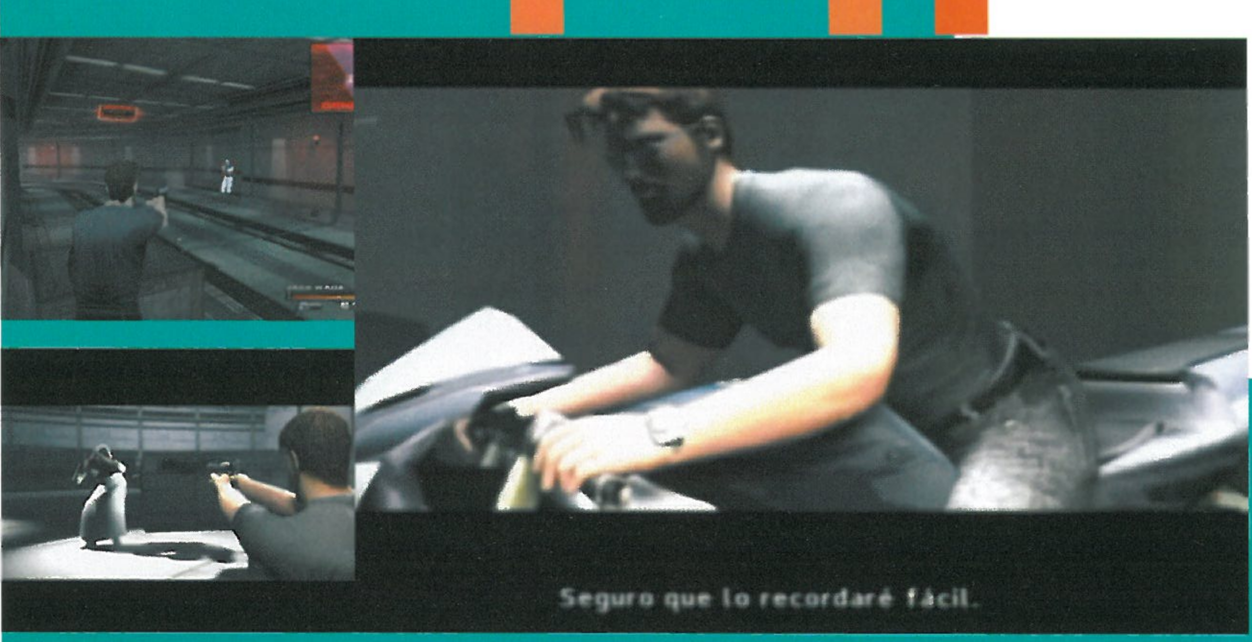
ABAJO
GRÁFICAMENTE PEOR
SISTEMA DE AYUDA DEMASIADO 'FACILÓN'
CONTROL MUCHO MÁS COMPLICADO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8



HEAD HUNTER

AGÁRRATE LA CABEZA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ACCIÓN**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**AMUZE**
EDITOR	**SEGA**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**9.900 PTAS (59,5 EUR)**

Head Hunter es el juego de debut de Amuze, una compañía de jóvenes desarrolladores suecos apadrinada por Sega. En principio este título (que ha sufrido un largo camino de tres años de programación) iba a desarrollarse únicamente para Dreamcast, pero vista la 'fantástica' marcha de la consola, los mandamases de Sega decidieron que sería más rentable económicamente hacer también una versión para PlayStation 2.

El juego parte de una muy interesante historia escrita por uno de los guionistas de *Expediente X* (aunque no esperéis encontraros a Mulder y a Scully por el camino). En ella debes meterte en la piel de Jack Wade, un cazarrecompensas amnésico contratado por una despampanante señorita para descubrir al asesino de su padre. Todo ello se desarrolla como una mezcla bastante inspirada de clásicos como *Shenmue*, *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* e incluso *Moto GP* (sí, como lo oís), regada con unas gotas de regusto *cyberpunk* que recuerdan al humor negro y a la acidez de *Robocop*.

SE DESARROLLA COMO UNA MEZCLA BASTANTE INSPIRADA DE CLÁSICOS COMO *SHENMUE, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER* E INCLUSO *MOTO GP* (SÍ, COMO LO OÍS)



Para que Jack pueda cumplir sus misiones, hay que ir puliendo sus habilidades a través de diversos entrenamientos virtuales (ay, si Kojima levantara la cabeza) que van mejorando su licencia de cazador. Pero ésa no es la única manera de subir peldaños como cazarrecompensas: durante los desplazamientos de Jack en moto a través de la ciudad (es que los sitios están muy alejados entre sí y caminar es muy cansado), tu habilidad sobre el vehículo te otorga puntos de técnica que van de perilla para conseguir licencias superiores.

Desde luego *Head Hunter* no destaca por su originalidad, pero su entretenido desarrollo y su solidez gráfica (sólo ensombrecida por la brusquedad de las animaciones) lo convierten en uno de los títulos de acción más entretenidos para la bestia negra de Sony.

LO QUE HAY QUE VERHOEVEN

Durante la presentación de *Head Hunter*, asistiremos a un curioso informativo presentado por dos periodistas que parecen haber ido a la misma escuela de actuación de Jim Carrey, y que además rezuma surrealismo y mala leche. Los más cinéfilos de nuestros lectores habrán notado el fuerte parecido con los informativos de *Robocop* y *Starship Troopers*, dos películas ambientadas en futuros apocalípticos del director holandés Paul Verhoeven en las que éste dejaba ir toda su rabia contra la sociedad (y en las que parece que se han 'inspirado' con toda la pasión del mundo tanto el guionista como los desarrolladores del juego).



ARRIBA
- TRAMA COMPLEJA Y APASIONANTE
- NOTABLE NIVEL GRÁFICO
- LAS FASES EN MOTO

ABAJO
- PROVOCA DEMASIADO *DEJÀ VU*
- ANIMACIONES ACARTONADAS
- A VECES SE HACE REPETITIVO

VALORACIÓN PARCIAL

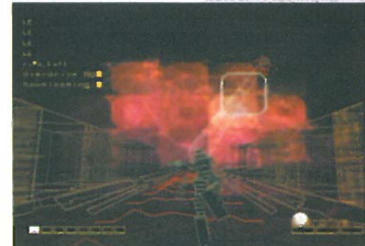
AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



REZ





EL *SHOOTER* MUSICAL MÁS FUTURISTA

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP MUSICAL**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**UNITED GAME ARTIST**
EDITOR	**SEGA**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**9.900 PESETAS (59,50 EUR)**

CUANDO LOGREMOS ABATIR ENEMIGOS SONARÁN PARTES DE UNA BATERÍA COMO EL *CHARLES*, LA CAJA, EL BOMBO Y TAMBIÉN TODO TIPO DE EFECTOS SAMPLEADOS COMO BAJOS Y TECLADOS

Rez es raro. *Rez* es innovador. Pero ante todo, *Rez* es la nueva creación de Tetsuya Mizuguchi. El presidente de la compañía UGA, también creador de *Sega Rally* y *Space Channel 5*, ha decidido revolucionar la industria de los videojuegos con un bizarro y elegante juego de disparos que adopta las divertidas reglas de los juegos de acción musical.

Es difícil hacerse una idea acerca 'de qué va' este juego sin jugarlo. A través de una mirilla apuntaremos a nuestros enemigos, como si del añejo *Panzer Dragoon* se tratara. Podemos seleccionar un máximo de 8 ocho objetivos en pantalla y, una vez los destruyamos, cada uno de ellos emitirá un sonido particular.

Cuando logremos abatir enemigos sonarán partes de una batería como el *charles*, la caja, el bombo y también todo tipo de efectos sampleados como bajos y teclados. Los sonidos se fusionan elegantemente con el espectáculo de explosiones y colores generado a partir de la utilización de sencillos vectores y objetos abstractos, sin molestas ralentizaciones ni nada que se le parezca (un estilo gráfico inspirado en la película *Tron*). Y es que, sin duda, los gráficos son muy vistosos. La utilización de simples líneas y polígonos se funde en una gran espiral multicolor durante el desarrollo del juego y resulta todo un acierto, ya que esta ambientación futurista requería un diseño minimalista para ensalzar la acción musical. Para entendernos, que con cuatro líneas garabateadas bien puestas se ha conseguido un *look* y una ambientación futuristas dignos de admiración.

UNA EXPERIENCIA ELECTRÓNICA

Resulta grato observar cómo nuestro sentido del ritmo (sea bueno o malo) se refleja de diferentes maneras en los gráficos y en la música de *Rez*. Nuestro personaje empieza siendo una serie de rayas y conforme gana energía su cuerpo va tomando solidez. Lo mismo sucede con los escenarios, que parecen interpretar nuestro comportamiento en la partida (¡impresionante!). Y además, como buen juego de disparos, el título también cuenta con enormes y extraños jefes finales, bastante difíciles de aniquilar. Así las cosas, aunque raro al principio, *Rez* es una adictiva y perfecta combinación entre juego y música, y supone un auténtico reto para los que busquen algo radicalmente distinto.

IREZISTIBLEMENTE ELECTRÓNICA

La innovadora creación de Tetsuya Mizuguchi, basada en la acción musical, cuenta con una banda sonora de lujo. En ella encontraremos techno, *trance* y *dub* electrónico en los diversos niveles, y podremos interactuar con los temas a través de la eliminación de enemigos. Artistas como Coldcut, Ken Ishii, Keiichi Sugiyama o Jaoujouka son algunos de los vanguardistas compositores que han colaborado en este juego.





ARRIBA

- LAS METAMORFOSIS DE LOS POLÍGONOS
- SHOOT'EM-UP + ACCIÓN MUSICAL
- LA BSO ELECTRÓNICA

ABAJO

- CONFUSO AL PRINCIPIO
- QUE NO TE GUSTE LA MEZCLA DE GÉNEROS
- A VECES LA PANTALLA SE SATURA DE ELEMENTOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

9




SPLASHDOWN

ROMPIENDO LAS OLAS

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **RAINBOW STUDIOS**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
PRECIO **10.315 PESETAS (61,99 EUR)**

El género deportivo sobre agua había estado algo olvidado por los desarrolladores. Ahora que la Game Cube cuenta con su nuevo y flamante *Wave Race*, Rainbow Studios ha decidido despertar de ese letargo a los juegos acuáticos con *Splashdown*, un título que combina la velocidad del citado *Wave Race* con las cabriolas de juegazos como *Tony Hawk's*.

Las elegantes motos acuáticas que montaremos (Sea-doo) responden de manera sorprendente a detalles como la resistencia y la física propia del agua. Recorreremos 18 largos entornos 3D plagados de detalles con cualquiera de los 8 personajes con diferentes habilidades, que combinarán su destreza con la correcta utilización de las Sea-doo. Pero si algo llama la atención en este juego son los cuidados efectos de agua... ¡Ésta nunca había sido tan real! El excepcional tratamiento del líquido elemento en títulos como *Baldur's Gate: Dark Alliance* ya hacía sospechar que los efectos en la 128 bits podían llegar a ser sorprendentes. El trabajado motor gráfico se encarga de crear cristalinas transparencias, reflejos de luz sobre las olas y un inteligente comportamiento del agua al chocar contra las motos. El resultado es una sensación realista que plasma de manera bastante creíble la hidrodinámica de nuestro mundo.

¡AL AGUA, MOTOS!

Si queremos llegar los primeros en *Splashdown* deberemos dominar toda una serie de acrobacias que aumentarán la potencia y velocidad de la moto acuática. A diferencia de la saga del rey de las piruetas, *Tony Hawk's*, aquí los movimientos son algo menos realistas pero igual de espectaculares y con una dificultad variada que dependerá de nuestra pericia con el stick analógico. Una curva de aprendizaje acertada combina la velocidad con la imposición de realizar piruetas para ganar energía. Y mientras lo intentamos con más o menos fortuna, podremos recrearnos con el *punk-rock* adolescente que suena de fondo con temas de Smash Mouth, Blink 182 o The Donnas, entre otros. La parte sonora acaba de ambientar perfectamente con pequeñas frases de los personajes, el rumor del público asistente a las carreras y los efectos de las caídas y los accidentes. Todo ello, junto a los gráficos y la jugabilidad, ayudan a *Splashdown* a conseguir una plaza en el podio de las carreras náuticas.




UNA CURVA DE APRENDIZAJE ACERTADA COMBINA LA VELOCIDAD CON LA IMPOSICIÓN DE REALIZAR PIRUETAS PARA GANAR ENERGÍA

SEA-DOO, MARCA REGISTRADA

Splashdown **obtuvo una licencia que le permitió utilizar los diseños de motos acuáticas de alta competición. En el juego podemos encontrar hasta cuatro modelos PWC que adoptan las características hidrodinámicas de unas motos reales, cuya creación se inspiró en el nado de los delfines.**




ARRIBA
EL MOTOR GRÁFICO
LA GRAN VARIEDAD DE ACROBACIAS
EL MODO MULTIJUGADOR

ABAJO
CIERTOS ESCENARIOS RESULTAN REPETITIVOS
LA BANDA SONORA RESULTA CANSINA A LA LARGA
LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD SE QUEDA A MEDIAS

VALORACIÓN PARCIAL

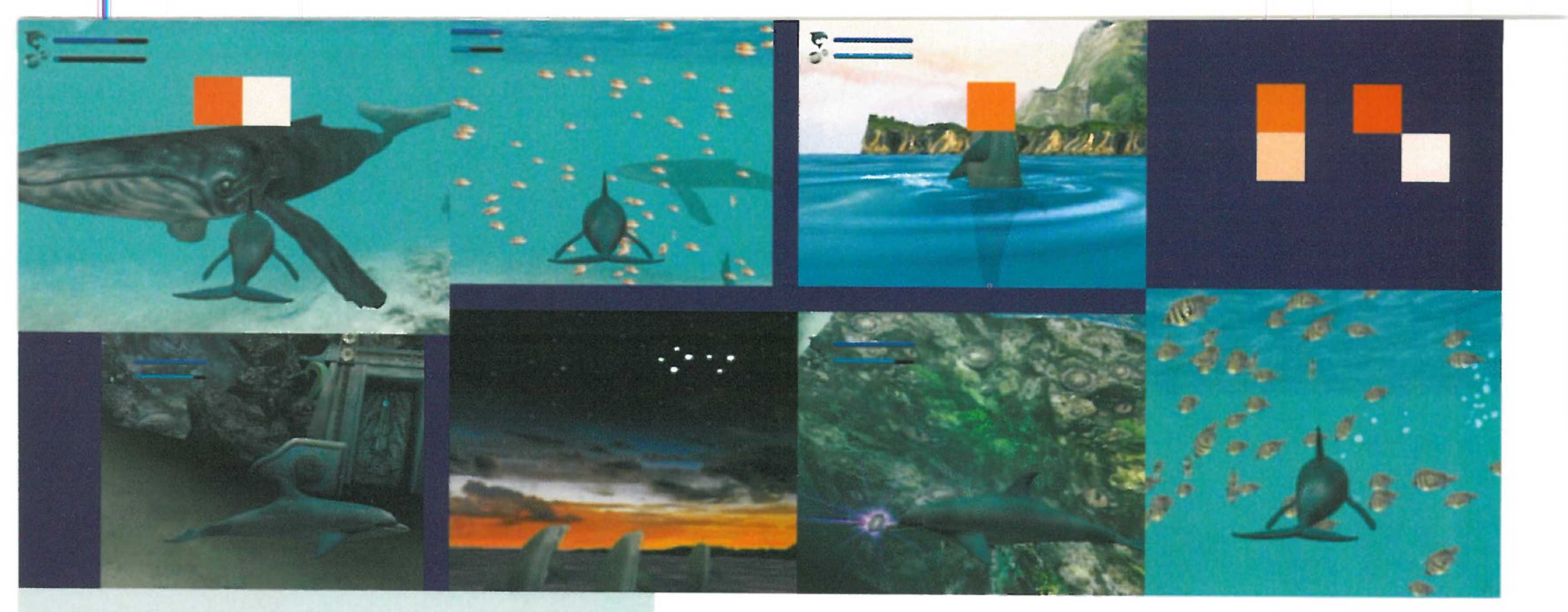
AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7,5



VALORACIÓN GLOBAL

8





ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

UNA PECERA EN TU TELEVISOR

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR
APPALOOSA INTERACTIVE
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **POR DETERMINAR**

Un vasto mundo submarino 3D aterriza en PS2 después de triunfar y recibir todo tipo de elogios en Dreamcast. Ecco es un delfín con especiales poderes cuyo cometido es salvar la Tierra de una fuerza maligna, apodada Foe, que intentará romper la buena relación existente entre los delfines y los seres humanos para después apoderarse del planeta.

Un nuevo motor gráfico, llamado Game World Builder, ha creado un extenso entorno realista en el que la luz de sol se refleja sobre los peces, el agua, la arena e interactúa con el resto de los elementos en escena.

Controlaremos a un delfín maravillosamente animado, y disfrutaremos con el espectáculo visual que ofrece el nado parsimonioso de Ecco, entre las profundidades, y los espectaculares saltos que lo llevan hasta la superficie (momento en que el número de cuadros por segundo flojea, y el juego incluso se ralentiza, de igual manera que cuando aparecen demasiados elementos en escena). Estos movimientos se realizan de forma sencilla con el mando, sin complicaciones. La jugabilidad se beneficia de un control analógico de 360° y de la capacidad que Ecco posee para comunicarse con sus congéneres a través del sonar, requisito indispensable para la resolución de ciertos puzzles. Los amplios escenarios y la libertad de movimientos son algo que en los niveles superiores puede dar algún que otro dolor de cabeza, ya que muchas veces no sabremos cuál es nuestro objetivo hasta que encontremos al delfín que te lo haga saber (y la mayoría parecen idénticos). Además, hay pantallas en las que no existe una misión determinada y eso puede crea una gran confusión.

CONTROLAREMOS A UN DELFÍN MARAVILLOSAMENTE ANIMADO, Y DISFRUTAREMOS CON EL ESPECTÁCULO VISUAL QUE OFRECE EL NADO PARSIMONIOSO DE ECCO ENTRE LAS PROFUNDIDADES

Una relajada banda sonora, los chapoteos de Ecco sobre el agua y el sonido del sonar se combinan con una maravilla visual (que, lamentablemente, tiene algunos fallos gráficos) que merece ser apreciada en tu televisor por los amantes de las aventuras pasadas por agua y, sobre todo, del relax.

LA HISTORIA DE DAVID BRIN

Appalosa Interactive pidió ayuda a David Brin, exitoso escritor de ciencia ficción, para que se encargará de elaborar la historia de *Ecco The Dolphin: Defender Of The Future*. Brin nació en 1950 en Glendale (California) y ya lleva unos cuantos años escribiendo novelas. Una de sus más célebres obras es *El Cartero*, obra que fue adaptada al cine en 1997 por Kevin Costner. ¿Llegará Ecco al cine?





ARRIBA
EL CONSEGUIDO ENTORNO SUBMARINO
LOS MOVIMIENTOS DE ECCO
LA RELAJANTE BANDA SONORA

ABAJO
ESPORÁDICAS RALENTIZACIONES
PUEDE LLEGAR A HACERSE REPETITIVO
CIERTAS MISIONES RESULTAN CONFUSAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7,5




TARZAN FREERIDE

EL *TONY HAWK* DE LA DISNEY

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **10.495 PESETAS (63,00 EUR)**

Ubi Soft apuesta fuerte estas Navidades con este arcade inspirado en el personaje de Disney, un Tarzán que se ha desmelenado y hace de la jungla un lugar donde practicar skate, surf o esquí acuático. Acompañado de sus colegas cinematográficos, Tarzán se verá envuelto en diferentes situaciones en las que tendrá que poner en juego todas sus habilidades de hombre-mono: trepar, saltar, golpear, surfear, columpiarse en lianas... Sobre todo, recomendamos encarecidamente el esquí-buitreacuático, prueba en la que deberemos sortear cocodrilos, algas y tiburones.

TARZAN FREERIDE ES UN ARCADE DE ACCIÓN TREPIDANTE, Y LA VELOCIDAD A LA QUE SE DESARROLLA EL JUEGO NOS OBLIGA A PONER EN PRÁCTICA NUESTRA HABILIDAD CON EL MANDO

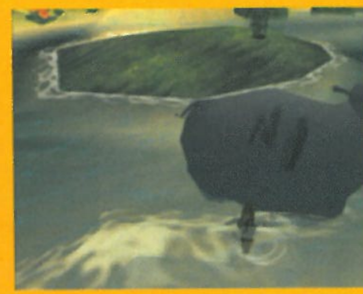
FREESTYLE EN LA JUNGLA

Tarzan Freeride es un arcade de acción trepidante, y la velocidad a la que se desarrolla el juego nos obliga a poner en práctica nuestra habilidad con el mando, sin llegar a ser (del todo) frustrante. Buen ejemplo de ello sería el agarrar una liana sin caer al vacío mientras nos deslizamos por un enorme tronco.

La cámara sigue de forma excelente los movimientos del protagonista, y ofrece en todo momento la mejor perspectiva para realizar giros, tirabuzones y cambios de dirección. Éste es un aspecto fundamental, ya que su buena realización contribuye enormemente a imprimir las sensaciones de velocidad, altura y vértigo que nos acompañarán en cada prueba.

Los gráficos, pese a no ser espectaculares, están bastante cuidados y sin duda son fieles a la película. Además, el motor gráfico cumple perfectamente a pesar de la rapidez del juego, y el número de elementos que vemos en pantalla. Todo ello conforma un título pensado para los más *peques* de la casa, que sudarán la gota gorda haciendo deporte de la particular manera que tiene Tarzán.



MÁRCATE UN TRUCO

Una de las mejores opciones para conseguir puntos es hacer 'tricks' o trucos. Como los buenos *skaters*, tarzán podrá hacer 'poses' mientras *grindea* encima de un tronco, o al salir despedido en un salto.




ARRIBA
DIFICULTAD BIEN AJUSTADA
ACCIÓN TREPIDANTE
TARZÁN SKATER: IMPAGABLE

ABAJO
LOS TIEMPOS DE CARGA
ALGUNAS FASES PUEDEN DESESPERAR
TÉCNICAMENTE MEJORABLE

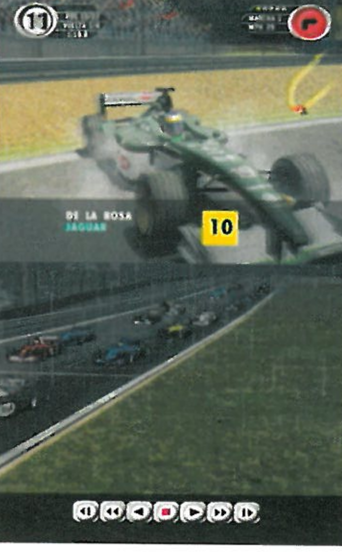
VALORACIÓN PARCIAL

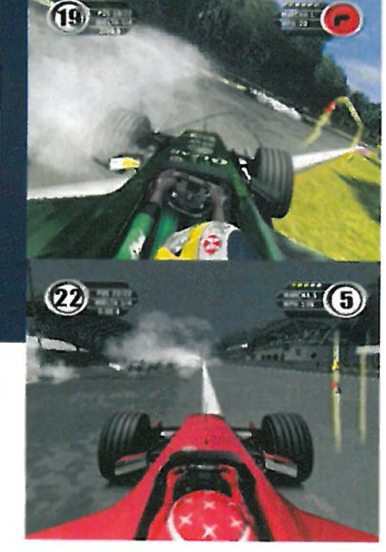
AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

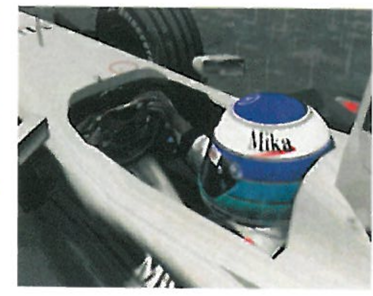


F1 2001









HABÍA UNA VEZ UN CIRCO



PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**CONDUCCIÓN**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**EA SPORTS**
EDITOR	**EA**
DISTRIBUIDOR	**EA**
PRECIO	**10.990 PESETAS (66,05 EUR)**

Bienvenidos al circo de la Fórmula 1. EA Sports nos sumerge de nuevo en su mundo. ¿Cuánto? Tranquilos, que el agua todavía no cubre. Es indudable su esfuerzo por reflejar todos los aspectos de la conducción, pero no es un simulador 100x100. El juego incluye un modo Desafío, una serie de entrenamientos incentivada que permite pulir todos los elementos necesarios para el manejo de un monoplaza, la posibilidad de activar todos los condicionantes de una carrera (cambios de neumáticos, repostajes, etc.) y una estela que desprenden los coches en los momentos de lluvia. Sin duda, lo mejor del juego, la parte más útil, son los comentarios de Marc Gené, piloto español probador de Fórmula 1, que nos guiará con sus comentarios acerca de las circunstancias de carrera. Ello, unido a que el juego está traducido al castellano, son dos elementos de peso que cuentan a su favor.

Pero decimos que no es un completo simulador porque da la sensación que este título tiene un componente arcade que anula cualquier intento de simulación. No es de recibo que Schumacher sea un piloto del montón y que el Minardi de nuestro Fernando Alonso corra tanto como un Williams. Definitivamente, estamos ante un buen juego de carreras y un discreto simulador.

UN COCHECITO CON VISTAS

Un aspecto importante de *F1 2001* son las diferentes vistas que permite el juego, cuya elección depende de nuestro gusto: la más idónea para conducir o la más espectacular para disfrutar. En todo caso, vale la pena prestar atención al ruido del motor, que varía en función de la vista elegida, y en esa mano que nuestro piloto se pasa por la cara para limpiar su visera, para darnos cuenta del gusto por el detalle que tienen en EA Sports.





DA LA SENSACIÓN QUE ESTE TÍTULO TIENE UN COMPONENTE ARCADE QUE ANULA CUALQUIER INTENTO DE SIMULACIÓN

ARRIBA

- MONOPLAZAS TRABAJADOS
- LOS CONSEJOS DE MARC GENÉ
- LOS CAMBIOS CLIMÁTICOS

ABAJO

- ESCENARIOS UNIFORMES
- SIMULACIÓN INSUFICIENTE
- MONOPLAZAS MUY PAREJOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8







SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

UN TIRO POR LA CULATA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **10.490 PESETAS (63,04 EUR)**

CONTROLAREMOS CON EL DUAL SHOCK 2 UN PUNTO DE MIRA QUE PODREMOS AMPLIAR PARA APUNTAR MEJOR A NUESTROS ENEMIGOS, ACTUANDO DE ESTA MANERA COMO UN AUTÉNTICO FRANCOTIRADOR

Las recreativas *Silent Scope* y *Silent Scope 2* consiguieron transmitir las frías sensaciones de los francotiradores a los habituales de los salones recreativos. Konami consiguió una experiencia de juego lograda gracias a su curiosa mecánica de juego, una correcta utilización de perspectivas, el diseño de unas fases adrenalínicas... pero sobre todo gracias a la utilización del espectacular rifle de francotirador, con el cual podíamos ver ampliada la imagen del juego, apuntar y disparar a placer. Precisamente, esto es lo único que no tiene la versión de PlayStation 2 de *Silent Scope 2*. Y eso es justo lo que hace de éste un título divertido, pero mediocre.

NO 'APUNTA' MUY BUENAS MANERAS

Al principio podremos elegir cuál de los dos *snipers* queremos llevar, Falcon o Jackal (una de las novedades del juego). En función de nuestra elección, viviremos la aventura desde una perspectiva u otra, recorriendo caminos distintos. Una vez elegido nuestro hombre, controlaremos con el Dual Shock 2 un punto de mira que podremos ampliar para apuntar mejor a nuestros enemigos, actuando de esta manera como un auténtico francotirador. Pero como decíamos antes, el mando de PS2 no es el mejor instrumento para realizar esta acción, y además de ser algo impreciso le quita casi toda la emoción al juego. Aunque las misiones son variadas, cambiaremos constantemente de punto de vista, y los jefes finales son divertidos, difíciles e incluso algo surrealistas, el juego no logra enganchar, salvo en sus modos para 2 jugadores. Además, al contrario de lo visto en *Time Crisis 2* (juego al que se le dio un lavado de cara importante), los gráficos de *Silent Scope 2* son exactamente iguales que los de la recreativa. O lo que es decir lo mismo: su parte técnica deja algo que desear, tienen ralentizaciones, parpadeos de polígonos, y los personajes están muy toscamente trabajados, tanto a nivel de polígonos como de texturas. Desde luego, *Silent Scope 2* acusa muchísimo su 'mutilación' respecto a la recreativa (el fusil), y es recomendable sólo para incondicionales del arcade que quieran jugar trepidantes partidas a dobles.



TIROS A DOBLES

Los modos para dos jugadores nos plantean interesantes retos como jugar el modo Historia a dobles, o encontrar en un tiempo límite a nuestro adversario, astutamente oculto en inmensos escenarios, antes de que él haga lo mismo y nos endose un balazo. ¿La pega? Que para disfrutar de esta manera, hayamos de tener dos PlayStation 2, dos ejemplares del juego y un cable link para conectar ambas consolas...



ARRIBA
LA BANDA SONORA
SUS MODOS PARA 2 JUGADORES
IGUAL QUE LA RECREATIVA...

ABAJO
...PERO SIN EL FUSIL, PIERDE MUCHÍSIMO
FLOJA PARTE GRÁFICA
SE HACE CORTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL
6,5







MADDEN NFL 2002

ELLOS SE LO GUISAN, ELLOS SE LO COMEN

PLATAFORMA **PS2**	
GÉNERO **DEPORTIVO**	
IDIOMA **INGLÉS**	
DESARROLLADOR **EA SPORTS**	
EDITOR **EA**	
DISTRIBUIDOR **EA**	
PRECIO **10.990 PESETAS (66,05 EUR)**	

ES INDISCUTIBLE EL ESFUERZO QUE HA PUESTO LA GENTE DE EA SPORTS EN CAPTAR TODOS LOS ELEMENTOS QUE CONFORMAN UN PARTIDO DE FÚTBOL AMERICANO, YA QUE EL ESPECTÁCULO VA MÁS ALLÁ DE LO QUE SUCEDE SOBRE LA HIERBA





Como cada año, llega por estas fechas el juego de referencia en lo que se refiere a la simulación de fútbol americano, cuya cara visible es John Madden. Este veterano señor viene a ser algo así como el Luis Aragonés de los *yankees*, cuya virtud más conocida es ofrecer su asesoramiento con un inglés hamburguesero que no hay quien lo entienda.

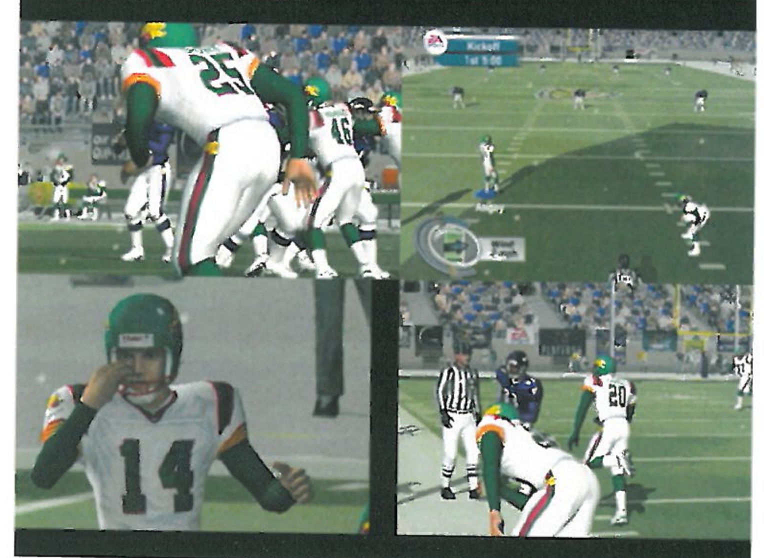
Este juego exige un proceso de aprendizaje importante. Para ello, contamos con un sistema de práctica que permite disputar partidos rápidos y un modo de entrenamiento que nos ayudará a practicar las estrategias de ataque y defensa, que consisten básicamente en esas flechitas que Van Gaal trazaba en su famosa libretita cuando estaba en el Barça, pero con más sentido.

EXCELENTE SIMULACIÓN

Aunque el aspecto exclusivo que ofrecen el deporte y la barrera idiomática empañan, y mucho, la calidad del juego, es indiscutible el esfuerzo que ha puesto la gente de EA Sports en captar todos los elementos que conforman un partido de fútbol americano, ya que el espectáculo va más allá de lo que sucede sobre la hierba. Los cambios climáticos, el avance paulatino del día, las repeticiones o la participación del público en el desarrollo del juego, entre otros, confieren al juego un aspecto fantástico. Lástima que sólo lo puedan degustar los seguidores más acérrimos de este deporte.

SI LA MONTAÑA NO VA A MAHOMA...

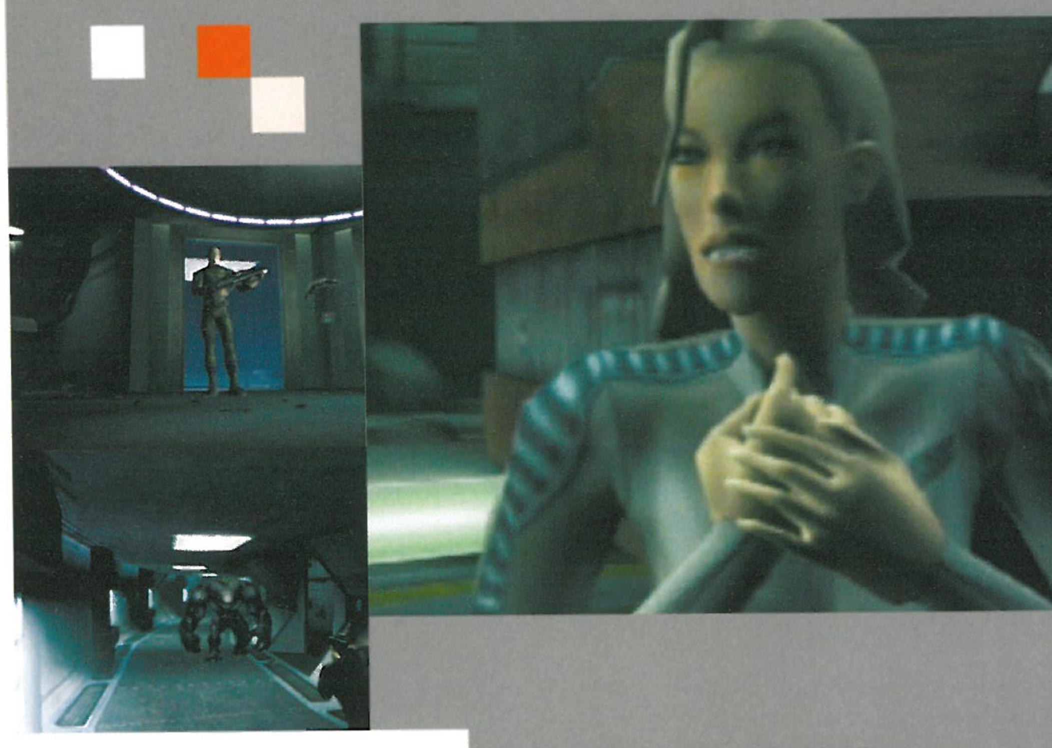
Los americanos, en un esfuerzo por hacer entendible los deportes fuera de su ámbito, fueron los artífices de la NFL europea, de la que forman parte los Barcelona Dragons. El equipo, dirigido por Jack Bicknell, cuenta con Jesús Mariano Angoy, yerno de Cruyff y ex portero del Barça, como chutador. En el juego, es difícil reconocerle por su cara. Quizá sea pedir demasiado...



ARRIBA	
AMBIENTE FIDEDIGNO	
BUENISIMOS GRÁFICOS	
MULTITUD DE OPCIONES	
ABAJO	
DU YU SPIKINGLISH?	
MUY EXCLUSIVO	
ALTA CURVA DE APRENDIZAJE	
VALORACIÓN PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL

7,5



RUN LIKE HELL

¡CORRE, DISPARA Y... CORRE!

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SURVIVAL HORROR**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**DIGITAL MAYHEM**
EDITOR	**INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR	**VIRGIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS (60,04 EUR)**

El capitán Nick Conner observa con estupor cómo la tripulación de su nave espacial es aniquilada por diversas formas alienígenas mutantes. Su misión: rescatar a los supervivientes (entre ellos está su novia Samantha) y evitar nuevas matanzas. Éste es el atractivo punto de partida de este nuevo survival horror para PS2: *Run Like Hell*. Digital Mayhem se ha encargado de crear un correcto título de terror, que recoge influencias de juegos como *Resident Evil*, *Dino Crisis* y *Silent Hill*, así como de films como *La cosa* o *Alien*.

HORIZONTE FINAL

Run Like Hell cuenta con unos impresionantes escenarios 3D, una extensa gama de aliens y un planteamiento cinematográfico de la cámara, como puntos fuertes. Asimismo, plasma sabiamente el sabor salvaje de las batallas contra zombies de *Resident Evil*. Además, consigue mantener la tensión propia de este género mediante claroscuros, pequeños haces de luz, intrigantes silencios y un tratamiento de las cámaras sublime que alterna planos picados, contrapicados, cenitales y subjetivos, que varían según el ritmo de la acción y de los acontecimientos.

RUN LIKE HELL SABE COMBINAR, MANTENIENDO EL RITMO DE LA HISTORIA, LAS PARTES DE ACCIÓN Y COMBATE CON LAS TÍPICAS FASES DE EXPLORACIÓN Y RESOLUCIÓN DE PUZZLES

Nick Conner está formado por 5.000 polígonos; eso sí, a pesar de esta ingente cantidad, sus movimientos corporales son algo agarrotados y sus expresiones faciales, nulas. Otro pequeño defecto gráfico son las deficientes explosiones y las nebulosas rojas que pretenden emular a la supuesta sangre alienígena.

La inteligencia artificial de los mutantes es sorprendente. Por poner un ejemplo, os diremos que los enemigos pueden reunirse en manadas cuando no son suficientemente poderosos para enfrentarse, individualmente, a nuestras armas. Muchas veces nos veremos obligado a despistarlos, a huir o simplemente a escondernos de ellos.

RLH sabe combinar, manteniendo el ritmo de la historia, las partes de acción y combate con las típicas fases de exploración y resolución de puzzles. Los cambios de cámara, los *crescendos* sonoros, los silencios en la banda sonora y una ajustada dificultad en las misiones consiguen que el juego evolucione con la tensión necesaria para estar enganchado a un argumento redondo.

LUCES, CÁMARA... ¡MUTACIÓN!

¿Recordáis las batallas en las que los zombies nos atacaban a traición en la saga *Resident Evil*? El 'pequeño' problema era que a veces las cámaras fijas nos hacían malas pasadas y dejaban fuera de plano a los enemigos. En *RHL*, los programadores han creado una *Battle Camera* que facilita las escenas con combates. Al apuntar a nuestro enemigo el ángulo del objetivo se centrará en el atacante, ofreciendo una perspectiva óptima con la que deberemos aniquilar a todos los mutantes (que serán muchos...)



ARRIBA
- LA TENSIÓN ES INCREÍBLE
- LA UTILIZACIÓN DE LA '*BATTLE CAMERA*'
- TRADUCIDO AL CASTELLANO

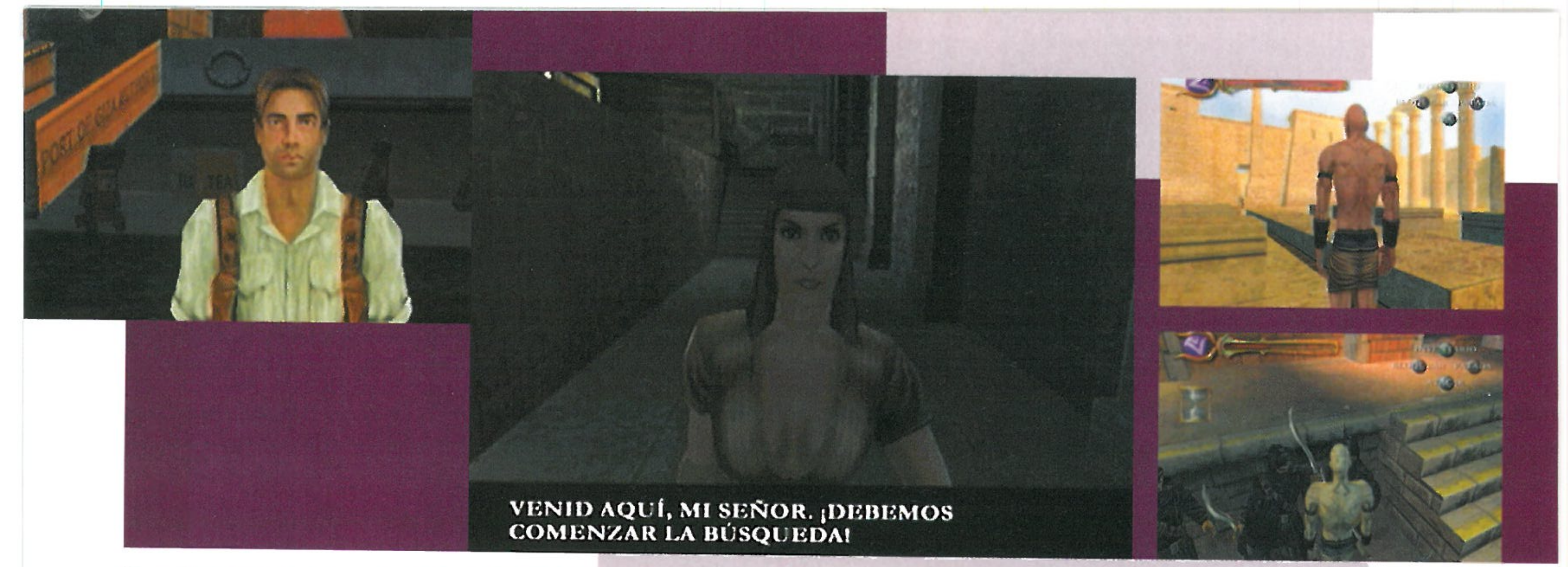
ABAJO
- ES UN *SURVIVAL HORROR* DEMASIADO TÍPICO
- DIFICULTAD ELEVADA
- LOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8



THE MUMMY RETURNS

LÍOS DE VENDAS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**BLITZ GAMES**
EDITOR	**UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR	**VIVENDI**
PRECIO	**9.995 PESETAS (60,07 EUR)**

Resulta extraño que, casi doce meses después del estreno de la película en que está basado, nos llegue su adaptación para PS2, *The mummy returns* (es que eso de adaptar los films en el momento en que salen prácticamente sólo lo hace Disney... con mayor o menor fortuna).

El juego está planteado como una aventura de acción que recrea las diversas escenas de la película. Pero cuenta con una gran sorpresa: no estamos condenados a jugar únicamente como el 'mazas' de Rick O'connell (el prota), sino que también podremos llevar a la momia, algo que da mucho interés al asunto. Ambos personajes tienen aventuras diferentes y se enfrentan a ellas de distinta forma. Mientras el bueno de Rick es más dado a las armas de fuego y a volar las cosas con dinamita, Imhotep (nombre real de la momia de marras) se abre paso a base de conjuros, como el que le permite rellenar su energía con las almas de sus enemigos.

En su periplo ambos recibirán la ayuda o las tortas del resto de personajes de la peli, algo muy favorable para su ambientación si la has visto, pero que desorienta bastante si no es así. Como es habitual, la aventura incluye los inevitables puzzles y exploraciones a lo *encuentra-esa-llave-para-abrir-esta-puerta*, necesarios para dar interés a la cosa.

JUEGOS REUNIDOS *MUMMY*

Toques de aventura peliculera, puzzles, muertos vivientes... Los más avispados ya habrán notado un cierto tufillo que recuerda a juegos tipo *Resident Evil*... Y no andan muy desencaminados. De hecho, conjunta elementos de esa terrorífica saga con otra no menos famosa, *Tomb Raider*, debido sobre todo a la ambientación egipcia y la existencia de algunos tramos de plataformas (no muy complicados, la verdad). Y siguiendo con las similitudes, los personajes pueden utilizar un objeto en cada mano, como sucedía en títulos como *Shadowman*. Las combinaciones posibles son tan variadas como las armas y objetos que podemos utilizar: dos pistolas, antorcha y pistola, antorcha y espada, dos espadas...

La parte técnica del juego es bastante mejorable, ya que a pesar de que los personajes están bien diseñados, se mueven como si fuesen robots, especialmente cuando toca luchar (un auténtico engorro). Además, los escenarios se notan excesivamente vacíos y faltos de detalle.

Pero el auténtico lastre del juego es su sistema de control. El juego no dispone de un botón que permita encarar a los enemigos al estilo de *Onimusha*, con lo que la mayor parte del tiempo estaremos dando espadazos al aire, mientras el villano de turno nos acuchilla los higadillos por la espalda. Además, los botones del juego tienen funciones 'compartidas': un mismo botón sirve para bloquear y saltar, o para guardar el arma y abrir el inventario, etc. Lo que en principio podría ser una buena idea, se convierte en un auténtico engorro cuando estamos rodeados de enemigos, y en lugar de hacer lo que necesitamos en ese momento, el mando activa la función contraria.

Pese a todo, *The mummy returns* resulta un juego digno, gracias sobre todo a su correcto doblaje al castellano (aunque los personajes... ¡no abren la boca para hablar!), sobre todo teniendo en cuenta las desastrosas adaptaciones de películas que los jugones de PS2 hemos tenido que soportar.

SEGUNDAS PARTES A VECES FUERON BUENAS

La primera parte de *The Mummy* se estrenó en 1999, dirigida por Stephen Sommers, y protagonizada por Brendan Fraser, Rachel Weisz y Arnold Vosloo como Imhotep. En ella se narraban las peripecias de un aventurero y una arqueóloga que devolvían a la vida a un antiguo sacerdote egipcio. El éxito de la pelicula provocó la consabida continuación dos años después. Esta segunda película resultó más espectacular, más vertiginosa y lo que es más raro, mucho, pero que mucho más taquillera que su antecesora.



ARRIBA
- DOS PERSONAJES CON HISTORIAS DIFERENTES
- EL DOBLAJE
- EL CARISMA DE LOS PERSONAJES

ABAJO
- QUE NO HAYAS VISTO LA PELÍCULA
- CONTROL DE BATALLAS ENGORROSO
- ESAS ANIMACIONES...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL

7





PROJECT EDEN

MÁS ALLÁ DEL EDÉN

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**CORE DESIGN**
EDITOR	**EIDOS**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS (59,5 EUR)**

Hasta cinco monótonas y repetitivas entregas de la saga *Tomb Raider* han sido necesarias para que los chicos de Core Design decidieran dejar de exprimir a la gallina de pechos de oro y centraran parte de sus esfuerzos en proyectos más creativos y arriesgados. Buenos ejemplos de ello son *Herdy Gerdy*, del que os ofrecemos un avance en este mismo número, y *Project Eden*. Y aunque este último juego sea una aventura, en seguida notarás que las diferencias con cualquiera de los títulos protagonizados por Lara Croft son más que notables.

Para empezar controlas a un grupo de la UPA (Urban Protection Agency) formado por cuatro personajes de habilidades complementarias: Carter es el líder, Minoko es la experta en informática y en hackear sistemas, Andre es el ingeniero especializado en mecánica y electrónica, mientras que Amber es una chica medio cyborg inmune a condiciones ambientales adversas. Sólo la eficaz colaboración de todos los miembros del grupo los permitirá superar los ingeniosos puzzles a los que deberán enfrentarse. Precisamente ésta es la principal baza con la que cuenta el juego. Olvídate de los enrevesados y absurdos rompecabezas a los que nos tenía acostumbrados la señorita Croft ya que los enigmas de *Project Eden* precisan de astucia, intuición y lógica para ser resueltos. Otra buena noticia es que no existe el botón de salto, así que no te preocupes por triples volteretas mortales seguidas de balanceos en cuerdas apenas visibles. Andando se llega a cualquier sitio.

LOS ENIGMAS DE *PROJECT EDEN* PRECISAN DE ASTUCIA, INTUICIÓN Y LÓGICA PARA SER RESUELTOS

Sin embargo, como mejorable versión de un juego ideado originalmente para PC padece ciertas carencias en cuanto a los gráficos y la jugabilidad. El modelado de los personajes es sonrojante y un Dualshock 2 no es suficiente para integrar todos los comandos de un teclado. Por otro lado los escasos enemigos no suponen ningún reto y menos cuando avanzas con todo el grupo, mientras que el modo multijugador resulta bastante soso y poco novedoso. Esperemos que el próximo proyecto de Eidos sí que llegue al edén y no se quede en el limbo.

NUESTROS MARAVILLOSOS ALIADOS

El cuarteto protagonista contará unos pequeños robots la mar de útiles que les sacarán de más de un apuro. Uno es un rover o mini-tanque teledirigido capaz de acceder por espacios minúsculos y equipado con un cañón para defenderse de bichos y activar interruptores. El otro es una cámara voladora de autonomía limitada pero que resulta imprescindible para explorar nuevas áreas. En cuanto te des cuenta de la utilidad de ambos te ocurrirá como con Scotch-Brite: no podrás estar sin ellos.





ARRIBA
- PUZZLES INGENIOSOS
- CUATRO PERSONAJES A COORDINAR
- ENGANCHA A MEDIO PLAZO

ABAJO
- MALA CONVERSIÓN DE PC
- ARRANQUE LENTO
- MUY POCA ACCIÓN

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

7,5





PARÍS DAKAR RALLY

BOSTEZOS EN EL DESIERTO

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**CORE**
EDITOR	**EIDOS**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**9.990 PESETAS (60,04 EUR)**

El juego de conducción que nos ocupa pretende recrear al dedillo el desarrollo de la parte africana del famoso rally París Dakar, algo que consigue con más pena que gloria. Y es que la cosa empieza a mosquear cuando comprobamos que la salida está situada en Senegal (donde está Dakar), para ir subiendo hasta llegar a ¡Egipto!.

Recorreremos amplias zonas de selva, sabana y desierto. Para afrontar los 'desafíos' (ejem) que encontremos en nuestro camino, podremos elegir un vehículo de entre cuatro categorías: todoterrenos, motocicletas, 'buggies' o 'quads' (para los no iniciados, especie de motocicleta de cuatro ruedas). Una vez seleccionado, sólo nos queda recorrer con más o menos habilidad sector tras sector, etapa tras etapa y país tras país en una encarnizada lucha contra el crono. Atractivo ¿no? Pues no.

LA DINÁMICA DEL JUEGO ES BASTANTE ABURRIDA, YA QUE LOS DISTINTOS TRAMOS SE PARECEN ENTRE SÍ COMO FOTOCOPIAS

¡REPETIMOS!

La dinámica del juego es bastante aburrida, ya que los distintos tramos se parecen entre sí como fotocopias. Las etapas están salpicadas de obstáculos tales como desniveles, dunas o cruces. Mientras los sorteamos, tendremos que esforzarnos en elegir el camino más corto. Pero la cosa empieza a ser preocupante (y aburrida) cuando descubrimos que éstos ¡son siempre los mismos!, aunque cambiados de orden. Así que, si el primer sector puede parecer algo divertido, al tercero ya empezaremos a cansarnos de esperar a la siguiente curva, saltar el próximo terraplén o esquivar la piedrecita de turno...

Pero el muermo no acaba ahí: los largos tiempos de carga que hay que soportar al empezar y acabar cada sector, y la música de corte étnico que escucharemos (repetitiva hasta la saciedad) no ayudan precisamente a vibrar de emoción en cada partida. Asimismo, los gráficos que recrean tanto vehículos como escenarios son bastante pobres, y tienen grandes problemas de *clipping* (en ocasiones nuestro piloto parece 'atravesar' las piedras y los árboles más que chocar contra ellos).

Tan sólo las logradas diferencias de estabilidad y potencia entre los cuatro vehículos y los efectos de deformación de éstos logran destacar mínimamente en *París Dakar Rally*. Ni siquiera el número de perspectivas distintas (dos de ellas desde el interior de la cabina) o la existencia de un copiloto doblado al castellano que nos avisa de las dificultades de la carretera consiguen sacar a este juego de la más absoluta mediocridad. Sólo para auténticos fanáticos del *rally*.

YO PARA SER FELIZ QUIERO UN CAMIOOOON...

Desde el 28 de diciembre se celebra la 24ª edición del Dakar. En esta ocasión, comienza en la ciudad de Arras, y no en París. La prueba recorrerá 9.346 kilometros y contará con 400 competidores entre motos, coches (incluyendo 4x4 y buggies) y... camiones. Es una pena que el juego no incluya a estos mastodontes mecánicos, que resultan auténticos espectáculos sobre las dunas.







ARRIBA
- CUATRO VEHÍCULOS DIFERENTES
- MÚLTIPLES PUNTOS DE VISTA
- TRADUCIDO Y DOBLADO

ABAJO
- MONÓTONO
- PARTE GRÁFICA POBRE
- ¿EL RALLY EMPIEZA EN SENEGAL?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	4

VALORACIÓN GLOBAL

5,5



NHL HITZ 2002

PURO DINAMISMO

PLATAFORMA **PS2**	
GÉNERO **DEPORTIVO**	
IDIOMA **INGLÉS**	
DESARROLLADOR **BLACK BOX**	
EDITOR **MIDWAY**	
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**	
PRECIO **9.990 PESETAS (60,04 EUR)**	

Esta nueva incursión de Midway en el *hockey on ice* americano, avalada por una trayectoria de éxitos con títulos como *NFL Blitz* o *NBA Jam*, demuestra que el arcade no está reñido con el deporte.

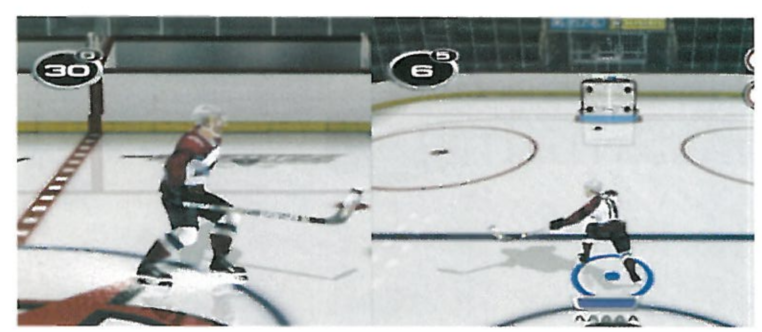
Ritmo frenético, jugadores en llamas, modo de entrenamiento políticamente incorrecto y una adicción fuera de lo común son los ingredientes básicos que conforman *NHL Hitz*. Por supuesto, encontraremos buenas texturas, mucha jugabilidad y grandes dosis de acción, como demuestra la inclusión, que no es nueva, de combates entre jugadores adversarios en medio de la disputa de un partido.

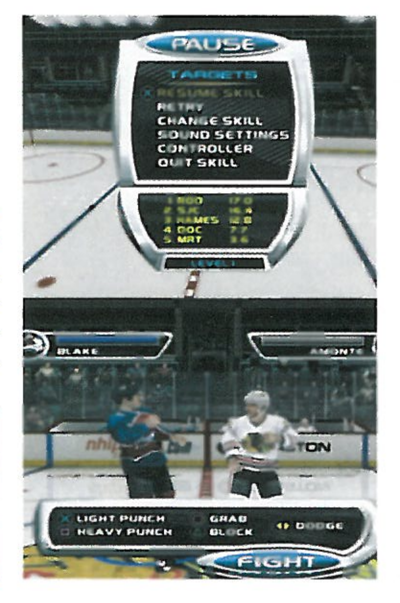
Por desgracia, el frenesí con que se desarrolla cada encuentro se ve afectado por un bajo número de cuadros por segundo, mutilando la vertiginosa velocidad a la que se desarrolla el juego. Asimismo, la IA de nuestros contrincantes está 'demasiado' elaborada, es decir, que puede llegar a ser frustrante, y es inversamente proporcional a las cualidades de nuestro portero, un auténtico colador.

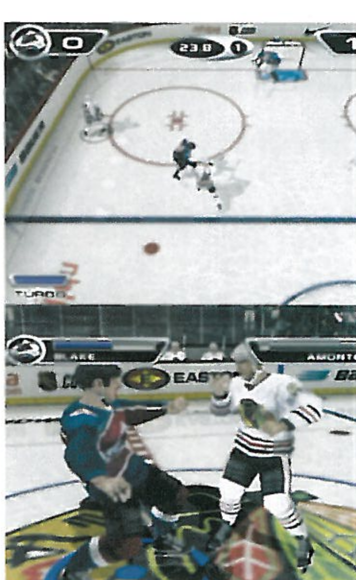
AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8







WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002

ARMANDO EL TACO

PLATAFORMA **PS2**	
GÉNERO **SIMULADOR**	
IDIOMA **INGLÉS**	
DESARROLLADOR **BLADE INTERACTIVE**	
EDITOR **CODEMASTERS**	
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS**	
PRECIO **10.990 PESETAS (66,05 EUR)**	

Ya tenemos aquí la secuela de *World Championship Snooker* para PS2, título que en su tiempo jugamos en PSX y PC. Y además viene apadrinado por dos de las mayores leyendas, Ronnie O'Sullivan y Mark Williams, que están presentes en el juego. Aunque también podremos ponernos el chaleco y la pajarita, y crear a nuestro propio profesional del taco. Sin duda, la principal pega de este título es la poca tradición de este deporte en nuestro país. Acostumbrados como estamos a darle al futbolín, el *snooker* y sus reglas son un completo misterio para la mayoría. Pero como nunca es tarde para aprender, siempre podremos dejarnos llevar por el entrenador virtual del juego para que nos enseñe. Al no ser un deporte espectacular, los gráficos son bastante austeros, ya que únicamente recrean la mesa de billar y sus bolas. Pero lo más importante de este tipo de juegos, su interfaz, resulta muy intuitiva, y enseguida nos haremos con el control del taco. Un juego recomendable para los apasionados a este deporte.

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	5
VIDILLA	4,5

VALORACIÓN GLOBAL

6



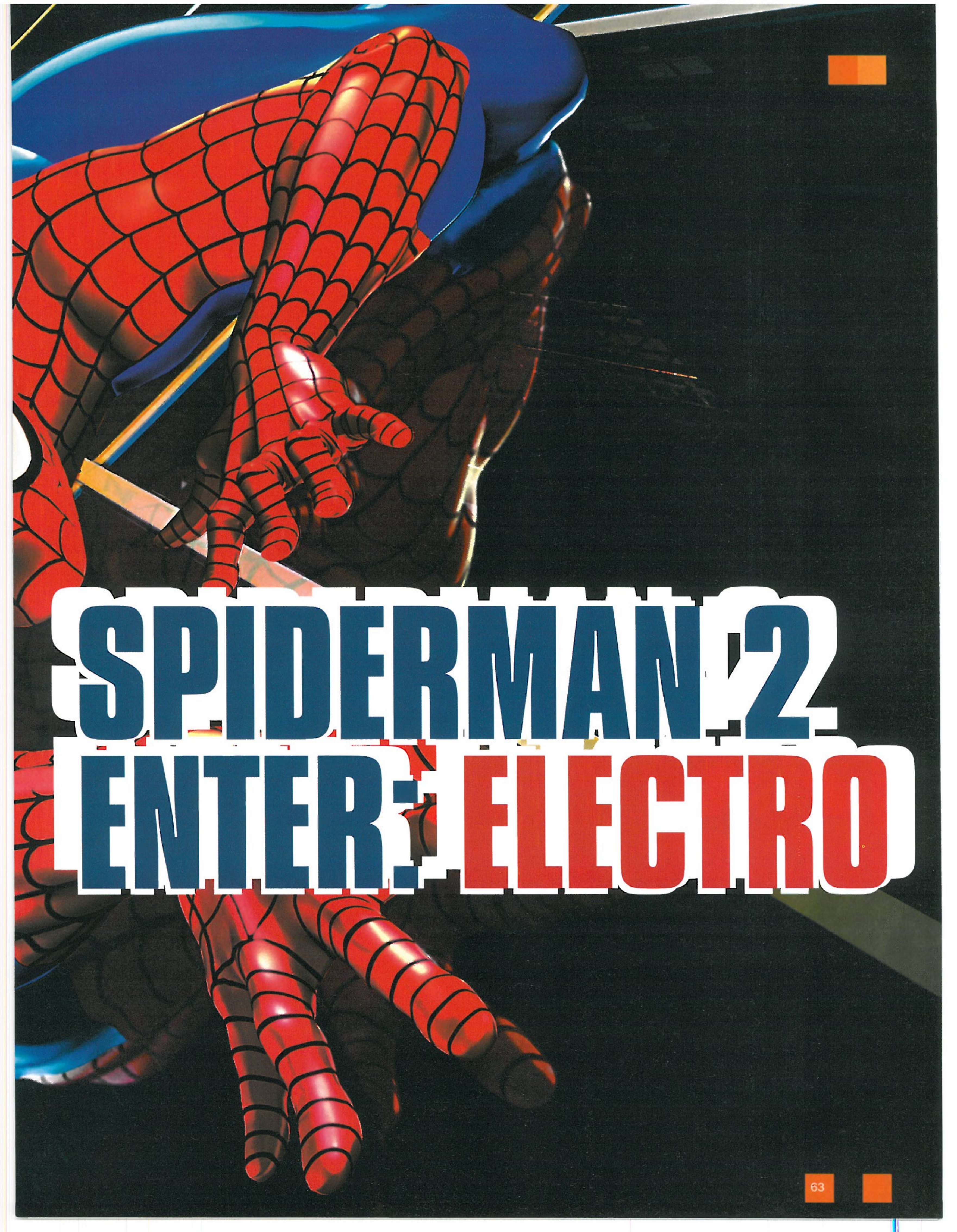


ENREDANDO A LOS MALOS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **VICARIOUS VISIONS**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **6.990 PESETAS (42,01 EUR)**

Con los dólares que les debe haber costado hacerse con la licencia de Marvel, los mandamases de Activision no quieren dejar que ésta se enfríe justo después de la aparición del mediocre *X-Men: Mutant Academy 2*. Y como al *Spiderman: The Movie* que está preparando Treyarch para PS2 todavía le faltan unos cuantos meses de desarrollo (tiene que estrenarse más o menos al mismo tiempo que la película), le han encargado a los desarrolladores de Vicarious Visions que retomen el motor gráfico creado por Neversoft para la primera aventura arácnida de PS One, y hagan con él otro juego protagonizado por el amistoso y entrañable lanzarredes.

Lamentablemente, esas prisas se dejan notar excesivamente en este *Spiderman 2*. No es casualidad que la trama tenga más baches que un camino de cabras, ya que es evidente que los programadores han tenido que usar mucho la tijera para terminar antes su trabajo. De hecho, hace unos meses la gente de Vicarious Visions aseguraba que iban a corregir uno de los defectos más criticados de *Spiderman*, su excesiva brevedad, e incluso comentaron que su objetivo era que fuera dos veces más largo. Sin embargo, mientras aquella primera aventura de Spidey tenía 34 fases, su secuela finalmente sólo tiene 24.

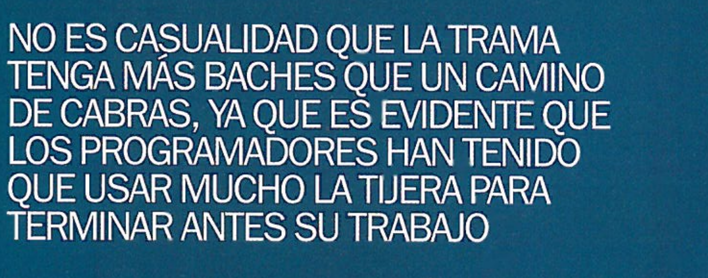

SPIDERMAN 2
ENTER: ELECTRO



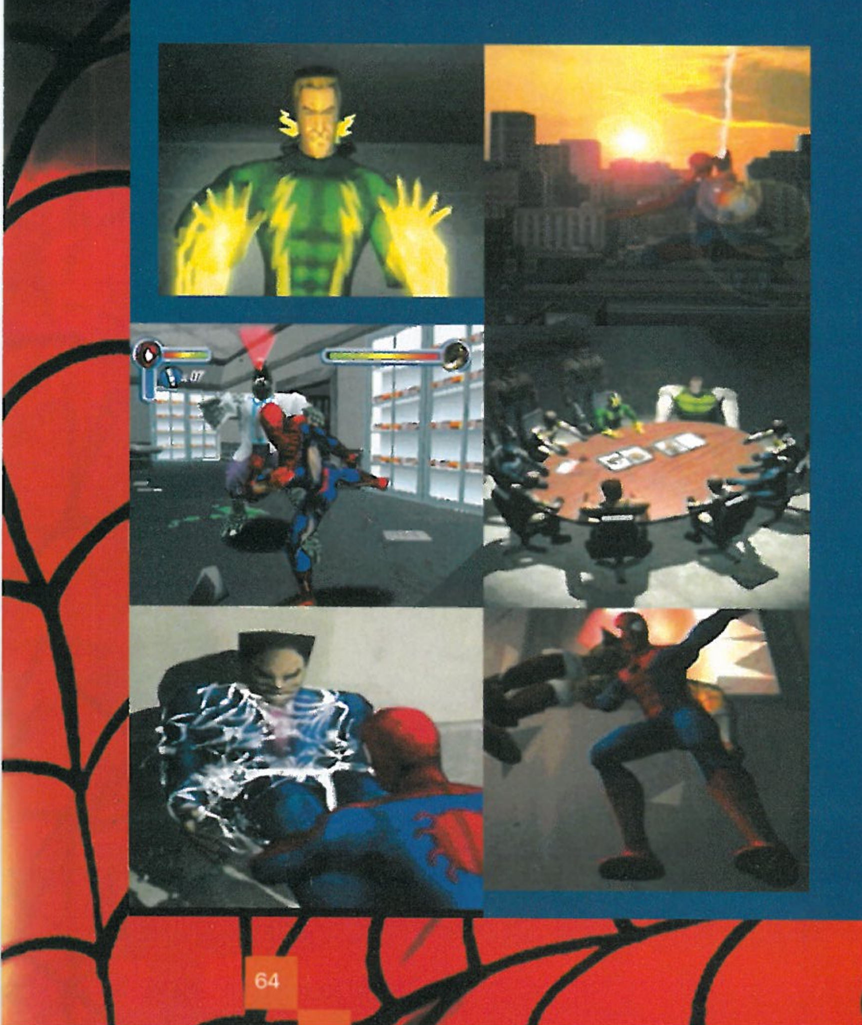
Eso no sólo provoca que la conexión entre fases sea algunas veces excesivamente forzada, sino también que los vídeos desarrollen personajes que después no tienen relevancia alguna en el juego en sí. Ahí están, sin ir más lejos, los ejemplos de la Dra. Watts (supuestamente importante para la historia, aunque no hace más que pasar de las manos de un malo a las de otro) y el Escarabajo (se va sembrando la incógnita sobre quién es, y cuando se descubre se larga sin presentar combate). Seguramente esos recortes sean también la razón de la pobreza en cameos de superhéroes, que se limitan a Bestia en la primera fase y a una foto de Thor en la última (el profesor Xavier y Pícara sólo intervienen en el modo Training).

NEVERSOFT, ¿DÓNDE ESTÁS?

No sabemos si también es culpa de las premuras, pero el caso es que *Spiderman 2* usa exactamente el mismo motor gráfico que su primera parte, ya que ni siquiera se han intentado corregir los fallos que tenía. Por ejemplo, la cámara sigue tomando perspectivas incómodas en los combates contra supervillanos, haciendo que requieran grandes dotes de adivinación. Y también sigue produciéndose el mismo molesto cambio de control cuando trepas por una pared y cambias de superficie. Lo malo es que, mientras los desarrolladores de Neversoft usaron el ingenio para tapar esos fallos, parece que la gente de Vicarious Visions no ha sido capaz de aplicarlo.



NO ES CASUALIDAD QUE LA TRAMA TENGA MÁS BACHES QUE UN CAMINO DE CABRAS, YA QUE ES EVIDENTE QUE LOS PROGRAMADORES HAN TENIDO QUE USAR MUCHO LA TIJERA PARA TERMINAR ANTES SU TRABAJO







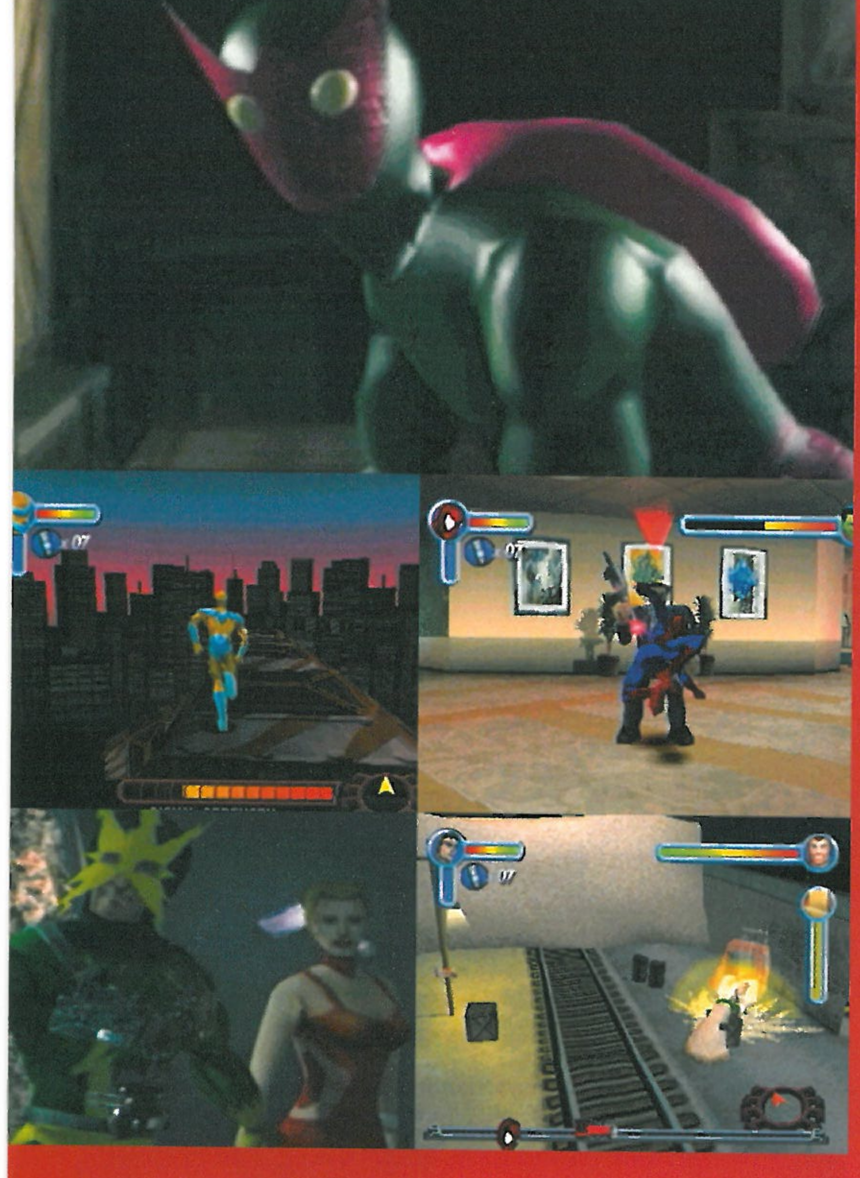
Tampoco se ha mejorado la mediocre calidad de los vídeos del primer *Spiderman*. Pese a que los *Final Fantasy* han demostrado con creces que se pueden hacer magníficas secuencias para PS One (incluso una saga tan dada a las caras de cartón como *Syphon Filter* ha corregido esa tendencia en su tercera parte), aún siguen apareciendo ejemplos tan vergonzosos como los del presente juego. Es totalmente inexplicable que a estas alturas aún sigan apareciendo personajes animados con caras totalmente pétreas y que encima, cuando nos acercamos a un primer plano, se revelan como un amasijo de píxeles.

Pero no todo es igual que en el *Spiderman* de Neversoft: por ejemplo, los enemigos son todos nuevos. Si bien la elección de Electro como 'jefe de los malos' es más que dudosa (Max Dillon nunca se ha caracterizado precisamente por su inteligencia), no se le puede negar personalidad a enemigos como Conmocionador, Cabeza de Martillo, Hombre de Arena y sobre todo el Lagarto, con el que al fin podemos tener un emocionante combate después de su superficial cameo en el primer título. Y es que hay que reconocerle al inimitable Stan Lee (que vuelve a narrar los acontecimientos del juego) que



ENTRENANDO CON LA PATRULLA X

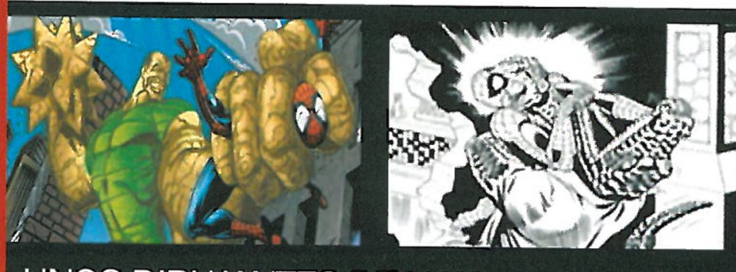
Quizá tomando como referencia lo habituales que son los crossovers (cruces entre colecciones) en el Universo Marvel, los chicos de Vicarious Visions han decidido que el modo Training de *Spiderman 2* sea un crossover con otro juego de Activision, *X-Men Mutant Academy 2*. Para ello han situado el entrenamiento en la Sala de Peligro de la Escuela de Jóvenes Talentos de Charles Xavier, por lo que aparece el mismísimo Profesor X junto a su alumna Pícara para supervisar los ejercicios del arácnido. Lo malo es que el recinto tiene un parecido más que sospechoso con los escenarios de las Misiones VR de *Metal Gear Solid*... ¿Será casualidad?





CONSTRUYE TU PROPIO SPIDERMAN

Por si no tenéis bastante con los 18 trajes diferentes que podéis escoger para el héroe arácnido en *Spiderman 2*, sus desarrolladores también han incluido una nueva opción bautizada como 'Create-A-Spider', que te permite rememorar con cierta dignidad masculina aquellas momentos de infancia cuando, a escondidas, les ponías vestiditos a las muñecas de tu hermana. Gracias a esta opción, puedes coger cualquiera de las prendas arácnidas y otorgarle tres poderes a escoger entre los de las demás vestimentas (léase invulnerabilidad, telaraña infinita, fuerza aumentada, doble salto...) y crearte tu propio Spiderman a medida.



UNOS DIBUJANTES DE LUJO

Entre los extras desbloqueables, el que seguramente hará babear más profusamente a los fans del arácnido son una serie de dibujos inspirados en las peleas con los supervillanos del juego. Y es que los han realizado Kaare Andrews (portadista de algunos de los últimos números de *Spiderman* y autor en solitario de una nueva versión del arácnido al estilo manga que aparecerá en enero), Mark Bagley (durante años dibujante regular de las series arácnidas y actualmente encargado de *Ultimate Spiderman*) y ni más ni menos que el mítico John Romita Sr. (junto con Steve Ditko, el dibujante más importante de la historia del lanzarredes y padre de la actual estrella de la serie, John Romita Jr.).



mientras guionizó al arácnido creó un magnífico grupo de supervillanos a su alrededor.

EL CARISMA DE UN HOMBRE ARAÑA

No obstante, pese a que el trabajo de Vicarious Visions pueda calificarse simplemente de correcto, *Spiderman 2* destaca especialmente entre lo más nuevo del catálogo de la gris de Sony gracias a dos cosas. Una, tener como protagonista a un personaje tan carismático como Peter 'Spiderman' Parker (incluido el rico mundo de secundarios que le rodean, que por desgracia no se aprovechan en los juegos). La otra, el magnífico trabajo de Neversoft para el primer título, consiguiendo realizar la mejor aventura del arácnido jamás realizada para ninguna consola... partiendo de sus logros material no era muy difícil hacer algo bueno.

Si bien el control es prácticamente el mismo, los desarrolladores al menos se han molestado en introducir unos cuantos movimientos nuevos bastante espectaculares, entre los que destacan una técnica de lanzamiento de red que permite hacer chocar a los enemigos contra las paredes o contra el suelo. También se han creado dos tipos de red adicionales, una congeladora (no demasiado útil, pero como mínimo curiosa) y una eléctrica (imprescindible para no acabar *caneado* por los enemigos en la última parte del juego). Hay que destacar que además se han añadido nuevos trajes desbloqueables directamente extraídos de algunos de las últimas aventuras de los cómics arácnidos.

Desde luego, cuando nos referimos a *Spiderman 2* hablamos de un magnífico juego de aventuras que se hace totalmente imprescindible para los usuarios de PS One ante la pobre oferta de juegos que sufre últimamente su consola. Lo único que se le puede echar en cara es no estar traducido ni doblado del inglés (¿para cuándo Peter Parker hablando castellano?) y que antes que él estuvo el maravilloso *Spiderman*, que sigue siendo superior a éste a pesar de ser un año más viejo.

ARRIBA
DIVERTIDO Y ADICTIVO
UN SPIDERMAN CREÍBLE
EL CARISMA DE LOS MALOS

ABAJO
INNOVACIONES MÍNIMAS
CONFUSIÓN EN CONTROL Y CÁMARAS
DEMASIADO CORTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	6
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8







FIFA 2002



CRÍA FAMA Y ÉCHATE A DORMIR

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **7.990 PESETAS (40,02 EUR)**

Desde sus inicios, la saga *FIFA* está provista de una aureola especial que le otorga un plus de fama y méritos que suele estar por encima de su auténtica valía. Este año, la versión para PS One de este simulador futbolístico no nos acaba de convencer en aspectos como el nuevo sistema de pases, que recuerda tiempos pretéritos de *Kick Off* y otros clásicos de la prehistoria del ocio. El juego tiende a embarullarse más de la cuenta, a pesar de que contamos con las armas escondidas que representan esos trucos y esos bailes de '*made in* Nacho Duato' que ningún simulador que se precie de serlo puede tener. Y menos cuando de lo que se trata es de un juego de equipo, algo que en EA Sports no acaban de ver demasiado claro.

AUNQUE LA MONA SE VISTA DE SEDA

A pesar de la mejora gráfica, la jugabilidad es mucho peor que la que proporcionaba la edición 2001. Y es que es difícil que en este aspecto *FIFA* pueda llegar a igualar algún día el juego y la clase de su gran rival, *Pro Evolution Soccer* de Konami, aunque supere a éste en cantidad de opciones y posibilidades de configuración. Al fin y al cabo, cuando el árbitro lanza la moneda, salen a la luz los defectos y las virtudes de uno y otro y, hoy por hoy, no hay comparativa que valga entre un simulador como *Pro Evolution Soccer* y un arcade como *FIFA*.



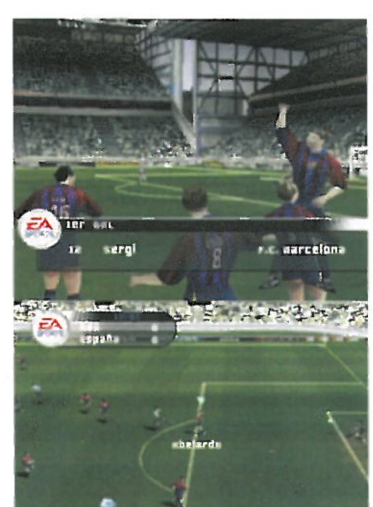
EL NUEVO SISTEMA DE PASES RECUERDA TIEMPOS PRETÉRITOS DE *KICK OFF*

VÍCTIMA DE SU PROPIO SISTEMA

En un intento por emular a *Pro Evolution Soccer*, *FIFA 2002* permite menos filigranas para proporcionar una mayor dosis de realismo. Ahora los resultados no son tan abultados en goles (de hecho, el propio juego invita a ajustar el nivel de dificultad para evitar marcadores escandalosos), pero ello se debe más al embarullamiento del juego que a las teóricas mejoras implantadas.







ARRIBA
GRÁFICOS COMPETENTES
INFINITAS OPCIONES DE JUEGO
COMPLETA BASE DE DATOS

ABAJO
JUGABILIDAD DEFICIENTE
SIMULACIÓN IMPERFECTA
PRIMACÍA DE LA JUGADA INDIVIDUAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	8
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL
7







MEN IN BLACK THE SERIES: CRASHDOWN







ALIENÍGENAS Y GAFAS DE SOL

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**SHOOT'EM-UP**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**RUNECRAFT LTD.**
EDITOR	**INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR	**INFOGRAMES**
PRECIO	**5.990 PESETAS (36,00 EUR)**

Los agentes Jay y Kay, pertenecientes a la división secreta Men in Black, deben proteger al presidente de los Estados Unidos de unos alienígenas que intentan secuestrarlo y conquistar el mundo. Éste es el argumento de *Men in Black - The Series: Crashdown*, el nuevo título de Infogrames basado en la serie de dibujos animados de Warner Bros. Nos encontramos ante un entretenido (pero mediocre) shooter en primera persona al estilo de *Medal Of Honor* o *Alien: Resurrección* (salvando las diferencias) repleto de ácido humor extraterrestre.

Los aliens que encontraremos en los 30 niveles de este juego cuentan con un aceptable acabado poligonal. Ahora bien, el mundo 3D por el que nos moveremos, ambientado con los personajes, objetos y detalles pertenecientes a la serie de dibujos, cuenta con una deficiente utilización de las posibilidades de la cámara y su enfoque, y la brusquedad del motor gráfico puede llegar a entorpecer la lineal acción del juego.

ALIENÍGENAS REUNIDOS INC.

El sencillo manejo se combina con la creciente dificultad de los niveles a completar. No sólo deberemos tener puntería con los extraterrestres, sino que también habrá que cumplir una misión determinada. Esto se puede acabar siendo un suplicio porque, lamentablemente, la jugabilidad flojea en los niveles más largos. Cualquier pequeño error o despiste nos devolverá al principio de la fase y obliga (para nuestra desesperación) a volver a recorrer todo el camino.

En la parte positiva, los amantes de la serie agradecerán que entre los variados ítems se hayan incluido armas como el Neuralyzer (borra la memoria a través de un haz de luz) o el devastador Noisy Cricket. Además, los seguidores del humor negro disfrutarán con las hilarantes escenas renderizadas que encontraremos cuando pasemos de nivel.

Pocas novedades aporta *Men In Black - The Series: Crashdown* al género de los juegos de disparos. Pero al menos su humor alienígena y el nombre de la serie lo convierten en una opción de compra mínimamente aceptable dentro de las últimas novedades con que cuenta el catálogo de PS One.

NOS ENCONTRAMOS ANTE UN ENTRETENIDO (PERO MEDIOCRE) SHOOTER EN PRIMERA PERSONA AL ESTILO DE *MEDAL OF HONOR* O *ALIEN: RESURRECCIÓN* REPLETO DE ÁCIDO HUMOR EXTRATERRESTRE

MIB: CÓMIC, PELÍCULA Y SERIE DE DIBUJOS

No es la primera vez que PlayStation disfruta de la presencia de los agentes Jay y Kay, ya que la primera entrega de la compañía Gremlin (*Men In Black*) se inspiró en la *hollywoodiense* película que contaba con Will Smith y Tommy Lee Jones en el reparto. Entonces salió al mercado un (mediocre) título de acción en tercera persona y escenarios prerenderizados al estilo *Resident Evil*. Pero si nos remontamos en el tiempo, no podemos olvidar a Lowell Cunningham (autor y guionista del cómic en blanco y negro) y Sandy Carruthers (dibujante), ya que ellos lo iniciaron todo.





ARRIBA
- LA TÉTRICA AMBIENTACIÓN
- EL HUMOR ÁCIDO DE LOS *MIB*
- LA GRAN VARIEDAD DE ÍTEMS Y ALIENS

ABAJO
- NO APORTA NADA NUEVO AL GÉNERO
- ALGUNOS NIVELES PUEDEN HACERSE LARGOS
- SU VIDA JUGABLE ES CORTA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	6
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL

6





MANAGER DE LIGA 2002

EL PRIMER FICHAJE DEL MERCADO DE INVIERNO

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SIMULADOR**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **6.990 PESETAS (42,01 EUR)**

Curiosamente, la apertura del mercado invernal de fichajes de la Liga coincide prácticamente con el lanzamiento de la versión actualizada de *Manager de Liga*, un juego de gestión futbolística en el que tomaremos las riendas de un club con el objetivo de llevarlo a lo más alto de la cúspide europea. Para ello, podemos elegir entre 340 equipos del Viejo Continente y desarrollar nuestro trabajo durante todo un año. Seremos los responsables de todas las decisiones, tanto deportivas como económicas, que comportan la gestión de un club profesional.

Al tratarse de un juego que funciona sobre bases de datos, es normal dudar de la capacidad de la vieja PlayStation para gestionar todo el flujo de información que chorrea a lo largo de la temporada. Pero hemos de admitir que las rutinas de gestión se han mejorado respecto a anteriores ediciones, así como los tiempos de carga, bastante optimizados. Sin embargo, no sucede lo mismo con la simulación de los partidos, ya que, aunque no es un punto crucial en el juego, es decepcionante ver unos monigotes corriendo por el campo bajo nuestra dirección técnica, sin ton ni son, hilvanando jugadas carentes de sentido y logrando goles inverosímiles. Para bien o para mal, como decimos, es un aspecto menor: hasta tal punto lo consideran así en Codemasters, que las repeticiones de las mejores jugadas no se corresponden con las del partido disputado.

Una importante mancha en un juego bastante correcto, que cuenta con un menú repleto de opciones y completamente navegable, y que a pesar de que al principio parezca muy complicado, se le coge enseguida el truco a su mecánica en muy poco tiempo.

PODEMOS ELEGIR ENTRE 340 EQUIPOS DEL VIEJO CONTINENTE Y DESARROLLAR NUESTRO TRABAJO DURANTE TODO UN AÑO

NOSTALGIA DE LA NAVIDAD

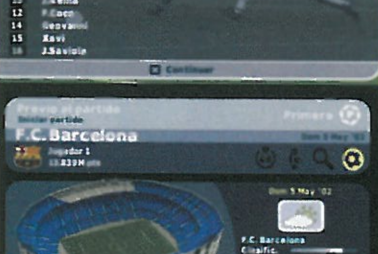
Cada año, por estas fechas, llegaba un clásico a nuestros quioscos. Se trataba de *PC Fútbol*, un juego que revolucionó en su día la gestión deportiva virtual y que bebía de las fuentes anglosajonas de *Football Manager* y de tantos y tantos otros. Desgraciadamente, Dinamic Multimedia, la empresa que dio vida a este proyecto, se encuentra en suspensión de pagos y no está previsto que estas Navidades nos visite su buque insignia. Desde aquí, sus nostálgicos rendimos un tributo muy especial a algo tan navideño como el anuncio de Freixenet (con o sin nueva diva de por medio).















ARRIBA
ESTADÍSTICAS ACTUALIZADAS
GESTIÓN INTUITIVA
INTERFAZ AGRADABLE

ABAJO
SIMULADOR POBRE
FALSA MOVIOLA
NOMBRES Y PARÁMETROS ARBITRARIOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	6,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	8,5



VALORACIÓN GLOBAL
7

POWER RANGERS: TIME FORCE

METAMORFOSEÁNDOSE

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**BEAT'EM-UP**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**CLIMAX DEVELOPMENT**
EDITOR	**THQ**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**5.990 PESETAS (36,00 EUR)**

El título que nos ocupa es la secuela de *Power Rangers: Lightspeed Rescue*. Y al igual que el juego desarrollado por Climax Development, éste es otro arcade 3D basado en la serie americana que tanto éxito tuvo en nuestro país. Al igual que en los capítulos televisivos, los Power Rangers repartirán puñetes a diestro y siniestro, ya sea contra robots o contra monstruos de cartón-piedra (o píxel piedra más bien, teniendo en cuenta la calidad técnica de este título). Y es que el punto fuerte de *Time Force* es su ambientación. Resulta bastante divertido escoger a nuestro héroe con leotardos chillones, y jugar mini-fases convertidos en robots destructores que se enfrentan en estadios de fútbol.

Al tratarse de un beat'em-up clásico, de lo único que deberemos preocuparnos es de avanzar en unos limitados escenarios, deshaciéndonos de todo cuanto salga a nuestro paso y derrotar al enemigo final de turno. Por supuesto, pillaremos todo lo que aparezca en pantalla, sobre todo los relojes, ya que dispondremos de un tiempo limitado para cumplir con las misiones. Estamos ante un juego sencillo y sin grandes pretensiones, que gustará (como mucho) a los más pequeños o a los talluditos seguidores de estas ya viejas y horteras glorias televisivas.

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	6
VIDILLA	5

VALORACIÓN GLOBAL

6



ONE PIECE MANSION

¡ME ESTAIH ESTRESAAAAANDOOO!

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**PUZZLE**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**CAPCOM**
EDITOR	**CAPCOM**
DISTRIBUIDOR	**ELECTRONIC ARTS**
PRECIO	**4.990 PESETAS (29,90 EUR)**

Capcom nos ofrece un nuevo título rebosante de humor japonés, y tan original que resulta inclasificable. Nuestro protagonista es Polpo, el casero de un edificio, que ve cómo su hermana es secuestrada por un casero rival. Éste no se la devolverá a menos que Polpo supere siete pruebas relacionadas... con la gestión del edificio. El bloque de Polpo está poblado por inquilinos de lo más variopinto. Los residentes molestos provocan que suba el estrés de sus vecinos. Si éste llega al límite, el huésped explota dejando a Polpo con un alquiler menos que cobrar. Para evitarlo, deberemos ir moviendo los inquilinos, y así conseguir la correcta armonía del edificio. El malvado secuestrador instalará pirómanos y otras perlas para acabar de estresar a nuestra comunidad. Cabe reconocer que, aunque los personajes están pobremente animados, su diseño les dota de un aspecto manga surrealista muy acertado. Lástima que no esté traducido, ya que su complicado sistema de juego obliga a tener grandes conocimientos de inglés.

AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL

6,5









PRIMERA PARTE

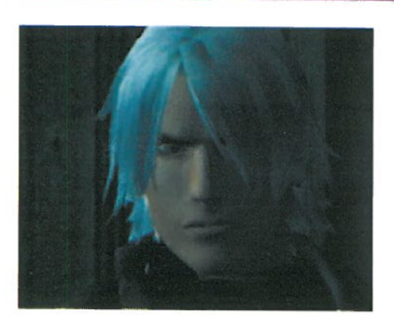
DEVIL MAY CRY

LA VIDA DE UN CAZADOR DE SERES SOBRENATURALES ES MUY DURA. ESPADAZO AQUÍ, DISPARO ALLÁ... SI NO QUIERES ACABAR SIENDO PASTO DE ALGÚN DESAGRADABLE MONSTRUO, SÓLO TIENES QUE SEGUIR NUESTRA GUÍA

1 JUGADOR
TARJETA 420 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONICS ARTS**
PRECIO **10.990 PESETAS**

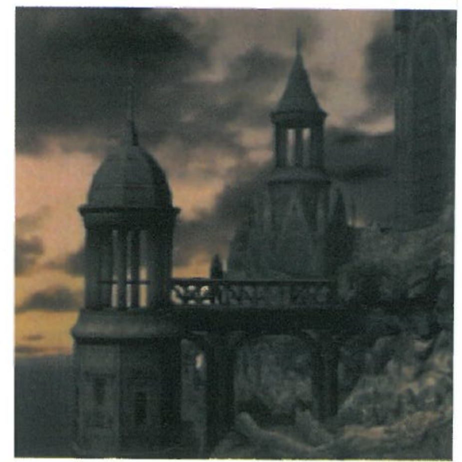
INTRODUCCIÓN



Una misteriosa chica llamada Trish irrumpe en Devil May Cry, el local-despacho de Dante. Una breve conversación entre estos dos extraños personajes es el preludio de un pequeño combate en el que queda claro que poseen poderes sobrenaturales. La chica se quita las gafas de sol y Dante se queda helado al comprobar el parecido con su difunta madre. Ambos van a la isla Mullet donde comenzará esta asombrosa y fascinante aventura.

Antes de ir a por faena, un poco de entrenamiento. En cuanto desaparezca Trish tomarás el control de Dante por primera vez. Aprovecha para practicar saltos, espadazos y demás acciones sin olvidarte de coger el **yellow orb** que hay a la izquierda del camino y el **blue orb fragment** que se encuentra oculto dentro de la torreta que verás un poco más adelante. Introdúcete en el castillo cuando estés preparado porque ya no hay vuelta atrás.





MISIÓN 1 CURSE OF THE BLOODY PUPPETS

La única salida ha desaparecido. Como no sirve de nada lamentarse explora el salón tanto por abajo como por arriba en busca de los 45 **red orbs** necesarios para abrir la puerta roja. Si eres muy exhaustivo encontrarás un **blue orb fragment** en la balconada superior. Encarámate a la estatua ecuestre y pulsa el botón de salto cuando te encuentres en medio de la crin del caballo para que Dante ascienda hasta la punta de la lanza y caigan 100 **red orbs**. A parte de una Time Statue para comprar ítems no hay nada más de interés aquí.

Cuando cruces la puerta roja, destroza las armaduras porque esconden un **blue orb fragment** y varias **red orbs**. Pasa por la siguiente puerta. No subas todavía por la escalera de caracol y cárgate el mobiliario de la zona para conseguir unos cuantos **red orbs**. Cuando finalices tu labor destructora asciende hasta el piso superior. Cruza la puerta y salta al pequeño foso de agua de la izquierda porque hay un **blue orb fragment**. Regresa a la sala anterior y salta al hueco del techo. En esta nueva habitación hay una **red orb** y un muñeco con un objeto brillante. Cógelo porque se trata de una **Rusty Key**. Cuando intentes irte te atacarán los primeros enemigos: un Marionette y un Bloody Mari. A partir de este momento será bastante usual encontrarte con estos seres en casi cualquier lugar. Deshazte de ellos y del resto que te salga al paso cuando regreses al gran salón del principio del nivel. Utiliza la Rusty Key en la puerta azul para acceder a una nueva zona.

Tranquilo porque los enemigos de esta sala no te atacarán... de momento. Salta a lo alto del hidroavión para conseguir un **blue orb fragment** que se encuentra en una de las alas y 40 **red orbs** que aparecerán al colocarte cerca de la hélice. Desciende al suelo y destroza las dos armaduras que tapan un símbolo azul y circular en un hueco de la pared. Golpéalo repetidamente para activarlo de forma que la plataforma sobre la que te hallas descienda a un piso inferior. Al acercarte al centro de la sala caerán del techo varios Marionnetes y Bloody Maris que tienes que aniquilar. Cuando lo hayas hecho se abrirán tres celdas de las que saldrán más muñecos. Cárgatelos a todos y móntate en el elevador para regresar al piso superior. Los títeres han tomado vida así que duro con ellos para desbloquear la puerta roja. Cuando la cruces habrás completado la misión.









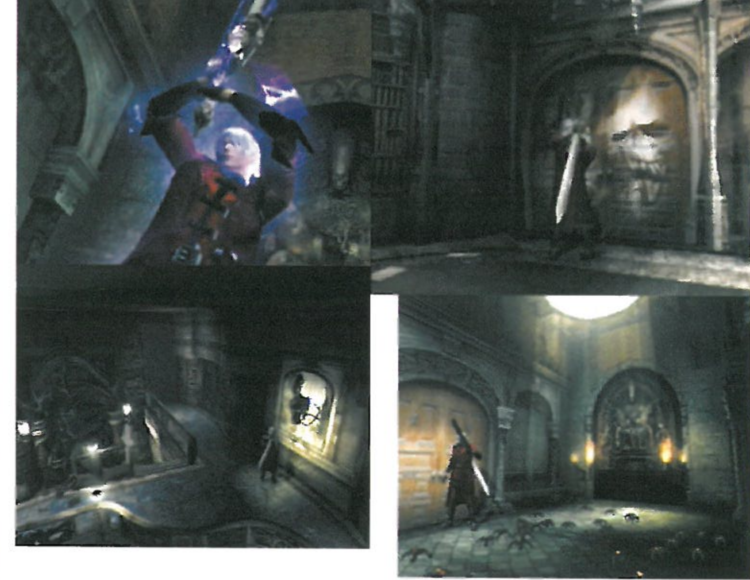




MISIÓN 2 JUDGE OF DEATH

Atraviesa la puerta que hay a la izquierda del pasillo donde encontrarás una Time Statue y varias mesas que al romperlas te proporcionarán un **blue orb fragment** y varios **red orbs**. Vuelve al pasillo y crúzalo pasando de largo una puerta que de momento no puedes abrir. Al llegar al final encontrarás clavada en la pared a **Alastor,** una poderosa espada. Tras contemplar la cortante secuencia, pasa por la puerta que hay justo al lado.

Esta biblioteca esconde unas cuantas sorpresas. La mesa de abajo guarda varios **red orbs** y si destrozas la de arriba te harás con una **Shotgun**. El fresco de la pared tiene incrustada una **Rusty Key** que debes utilizar en la puerta que había hacia la mitad del pasillo que recorriste para llegar a la biblioteca. Unas Marionnetes y Bloody Maris te esperan en el patio al que acabas de llegar. Si consigues subir a la parte más alta de la fuente central caerán



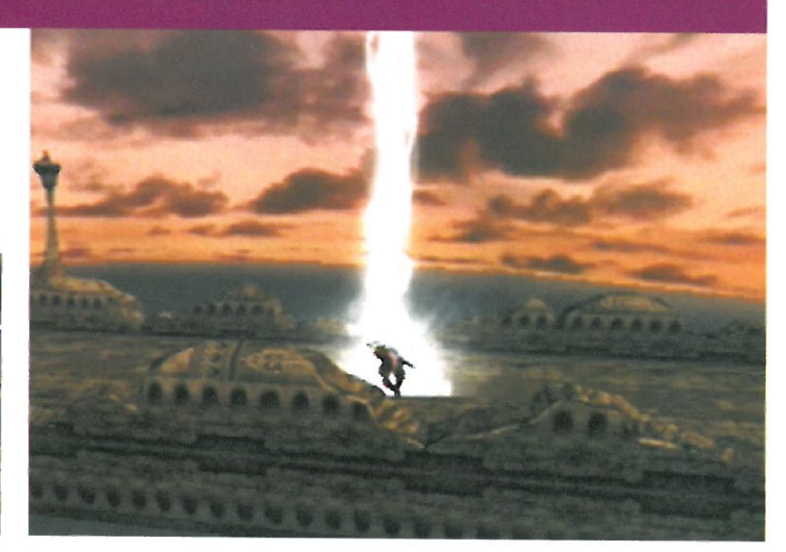


varios **red orbs** del cielo. Salta a los balcones de arriba y cruza la puerta que hay en uno de los extremos.

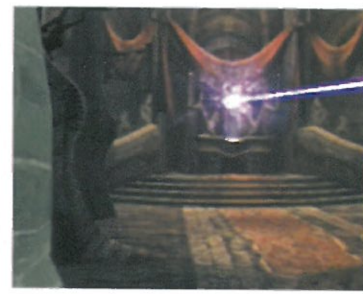
Lo que parece una pequeña capilla oculta una trampilla en el suelo. Para descubrirla golpea varias veces la tumba que hay al lado de la estatua del ángel. Ponte encima de la trampilla, ábrela y caerás al piso inferior. Coge el **Stall of Judgement** que se encuentra clavado en el mural de la pared de manera que se mueva la puerta giratoria permitiéndote llegar a la biblioteca. Cuando intentes acceder al pasillo la puerta quedará bloqueada y deberás enfrentarte a dos Sin Scissors. Al derrotarlas podrás salir de la biblioteca y verás un montón de insectos fáciles de matar. Inserta el Stall of Judgement justo donde estaba clavada Alastor para finalizar la misión.

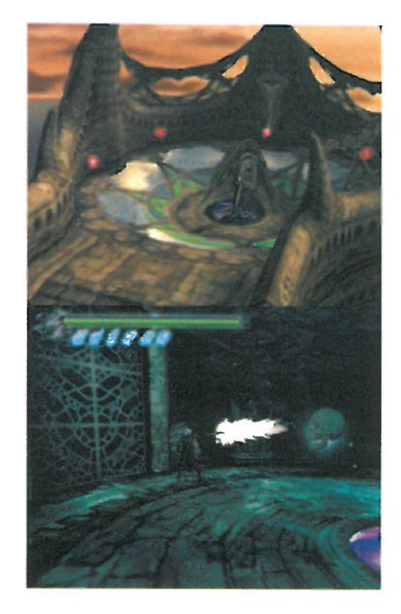
MISIÓN 3 DESTROYER OF ARDOR

Al entrar en esta enorme capilla quedarás encerrado. Dirígete hacia la puerta de la derecha e intenta salir por ella para que surja un rayo de una pieza flotante y despeje la puerta. En el exterior avanza por el puente hasta el otro lado donde te esperan más **red orbs** y una inscripción que debes leer. Regresa a la capilla pero a mitad del camino caerá un rayo del cielo y el

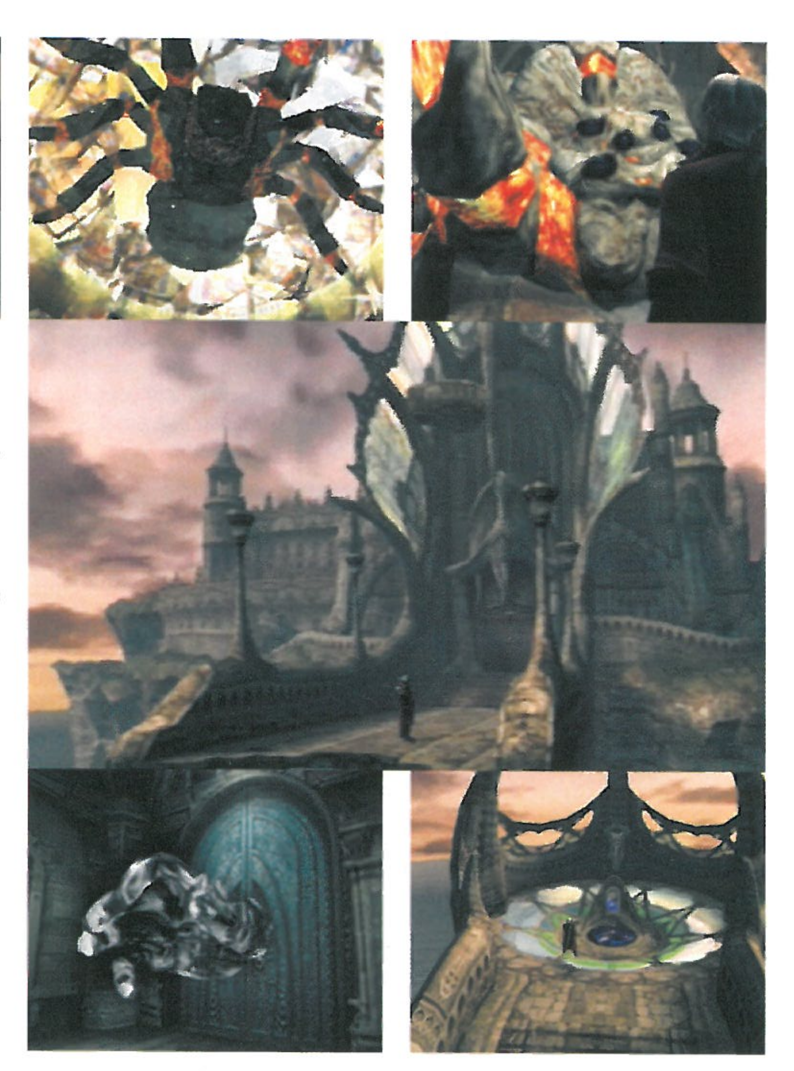












puente se hará añicos por lo que Dante caerá irremediablemente al mar. Vigila la barra de energía porque desciende paulatinamente cuando estás bajo el agua. Dirígete hasta el círculo del suelo para que aparezcan seis Sargasso. Estas calaveras no son muy peligrosas... a menos que te acerques demasiado. Un disparo con la Shotgun a la distancia adecuada y serán historia. Cuando mates a todos, vuelve al círculo para ser teletransportado al otro lado del puente. Entra en la capilla y recoge el **Pride of Lion** para que haga su primera aparición el temible **Phantom**.

Cuando le derrotes, Phantom desaparecerá momento en el cuál se desbloqueará la puerta por la que accediste por primera vez a la capilla. Antes de pasar por ella, sal al exterior y encarámate a la parte más alta del marco de la puerta para obtener unas cuantas **red orbs** ocultas. Desde allí utiliza el Air Raid (lo habrás comprado ya ¿no?) para volar hasta el trozo de puente que flota enfrente. Cuando caigas en él serás recompensado con un **blue orb fragment**. Baja al puente y déjate caer al agua de nuevo para acceder a la **Misión Secreta 1**.

Un **blue orb fragment** te espera al otro lado del puente destruido, justo donde estaba la inscripción. Regresa a la capilla saltando por los trozos de piedra flotantes y pasa por la puerta azul para finalizar la misión.

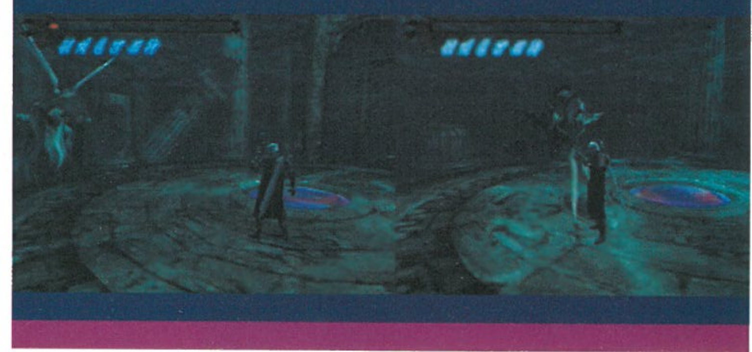
PHANTOM

Este escorpión gigante posee unos cuantos ataques bastante dañinos. Su especialidad es el fuego: puede hacer surgir del suelo chorros de lava ascendentes y lanzar por la boca bolas explosivas de magma. También da unos saltos tremendos para intentar aplastar a Dante y sus pinzas y cola no se están quietas ni un solo instante. Aprovecha la estructura de la sala para protegerte tras las columnas de las bolas explosivas. Pese a la agilidad con la que se desplaza, su tamaño le representa un handicap y si le arrinconas se convertirá en un blanco fácil. Golpéale con Alastor donde más le duele, es decir, en la cabeza y en el tórax y verás como su barra de energía desciende vertiginosamente.



MISIÓN SECRETA 1 CRITICAL HIT

Como antes, el agua drena la vida de Dante y si tardas mucho tiempo en matar al Scin Scissors no lograrás el objetivo y te quedarás sin premio. Ya te habrás dado cuenta de que este enemigo utiliza sus enormes tijeras como escudo aparte de como arma mortífera así que tendrás que impactarle como mínimo dos veces para derrotarlo con rapidez: golpéale para dejar su cara al descubierto y dispárale a bocajarro con la Shotgun para lograr el impacto crítico. Si eres lo suficientemente veloz serás recompensado con un blue orb fragment. Cuando la cojas teletraspórtate de nuevo al puente y si fallas puedes volver a intentarlo todas las veces que quieras.



MISIÓN 4 BLACK KNIGHT

Nada más empezar gírate y entra de nuevo a la capilla para jugar la **Misión Secreta 2**.

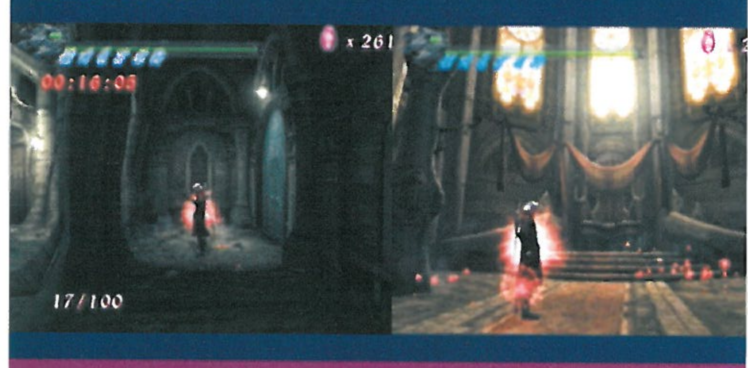
Recorre el pasillo hasta que aparezca Phantom de nuevo. Hasta que llegues al final del pasillo no podrás hacer gran cosa ya que te lanzará proyectiles ígneos y avanzará sin detenerse. Corre y esquiva sus bolas de lava hasta que se pare y entonces tendrás dos opciones: enfrentarte a él golpeándole en la cara cuando puedas o cruzar la puerta del final para acceder a la **Misión Secreta 3** si completaste con éxito la Misión Secreta 2.





MISIÓN SECRETA 2 PHANTOM BABY

Tienes que deshacerte de 100 crías de Phantom en 30 segundos. Existen dos maneras igual de efectivas para hacerlo. O bien te armas con las pistolas y mucha paciencia hasta acabar con los insectos necesarios, o bien utilizas un holy water para finalizar el trabajo con rapidez y sin despeinarte. La recompensa por las labores de desinfección es un blue orb fragment. Vuelve al pasillo cuando la tengas.



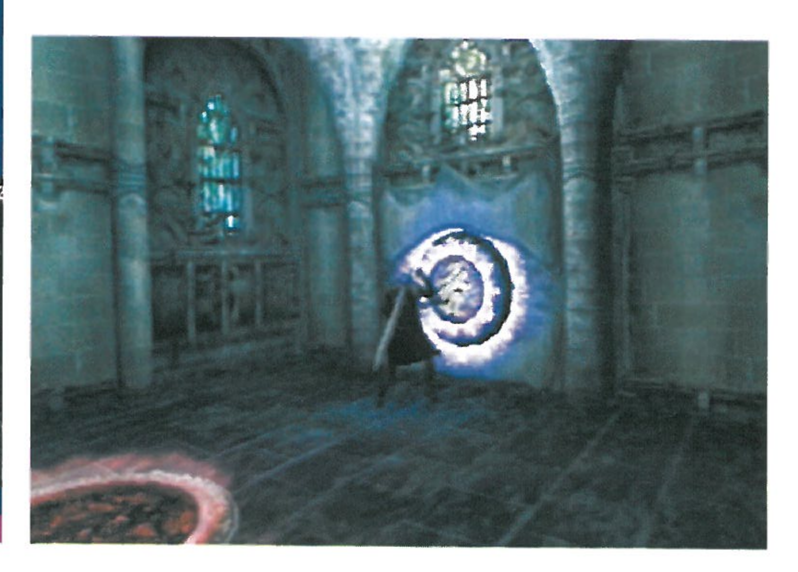


MISIÓN SECRETA 3 PHANTOM BABY 2

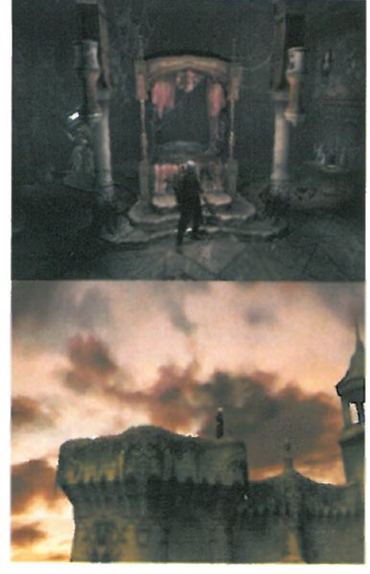
Es bastante similar a la anterior aunque esta vez sólo podrás utilizar los pies para matar a 100 crías de Phantom en 30 segundos. Por suerte la habitación no es muy grande y si consigues acorralar a los bichos en algún rincón la tarea no resultará excesivamente difícil. Al cargarte a un centenar en medio minuto obtendrás el deseado blue orb fragment.



De vuelta al pasillo, habrá desaparecido Phantom aunque decidieras no enfrentarte a él por segunda vez. Avanza hasta cruzar la puerta que da acceso a la plaza de la fuente y utiliza el Pride of Lion en el campo de energía lila para que desaparezca. Golpea entonces tres veces la estatua del león para conocer a un nuevo enemigo: Shadow. Ten cuidado porque es muy rápido y no deja de moverse así que haz lo mismo y dispárale cuando puedas hasta que muestre su corazón en forma de bola de energía. En ese momento atácale sin cesar ya que es muy vulnerable. Cuando lo mates, desaparecerá el sello de la puerta que tiene una cara de león en relieve y podrás pasar por ella. Antes de hacerlo puedes volver hasta la sala del hidroavión y activar el elevador para descender al piso inferior y participar en la **Misión Secreta 4**.







Cruza la puerta de la cara del león y déjate caer por el hueco de la escalera para activar el círculo de la pared. Móntate rápidamente en el círculo rojo del suelo para que te eleve hasta que puedas saltar a una plataforma en la que podrás recoger el **Death Sentence**. Salta por uno de los lados de la plataforma para caer cerca de una puerta que debes cruzar. En este dormitorio hay una cama con varios **red orbs** si subes arriba. Clava el Death Sentence en el busto para que caiga el **Melancholy Soul**. En cuanto Dante lo recoja su imagen reflejada en el espejo cobrará vida y se transformará en el temible Nero Angelo. Cuando te invite amablemente a acompañarlo, síguelo pero no caigas todavía al patio. Haz un doble salto justo al lado de la puerta (cuidadín con la mano) para acceder a la zona superior a través de un agujero. Desde allí debes saltar hasta una torre descubierta para que caigan del cielo varios **red orbs**. Al lado hay un **untochable** que puedes recoger y si utilizas el Air Raid podrás llegar a la torre de enfrente donde te espera un **blue orb fragment**. Ahora sí, déjate caer al patio inferior para enfrentarte a **Nero Angelo**.

NERO ANGELO

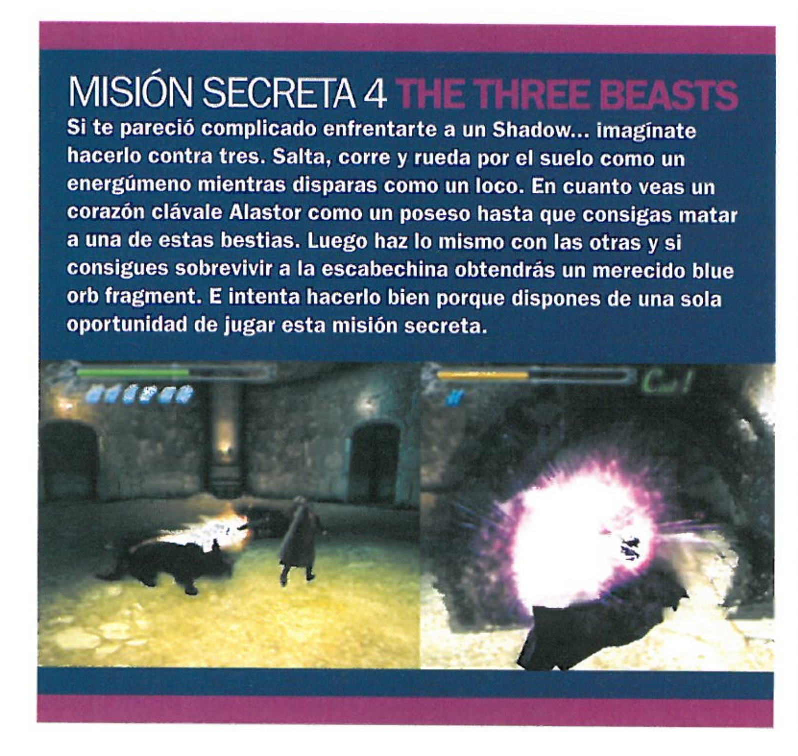
Este misterioso personaje maneja muy bien la espada. Gracias a ella se cubre de las estocadas de Dante para realizar a continuación unos poderosos contraataques. Además, posee la odiosa capacidad de teletransportarse. Las mejores ocasiones para debilitarle son cuando te provoca o cuando se dispone a lanzar bolas de energía. También puedes esquivar sus espadazos para colocarte a su espalda y atacarle rastrera pero efectivamente. Cuando le hayas quitado un tercio de su barra de energía se teletransportará hacia un nivel superior. Salta hasta él y dáñale hasta que su energía vuelva a menguar un tercio, momento en el cual se esfumará para reaparecer aún más arriba. Ve hacia él y atácale hasta derrotarlo.



Tras la esgrima le toca el turno al karate. Ambos luchadores quedan desarmados y se enzarzan en una pelea que gana Nero Angelo. Cuando está a punto de dar el golpe de gracia se ve afectado por el amuleto de Dante y tras quedar rodeado por un campo de energía desaparece. De esta forma finaliza la misión.

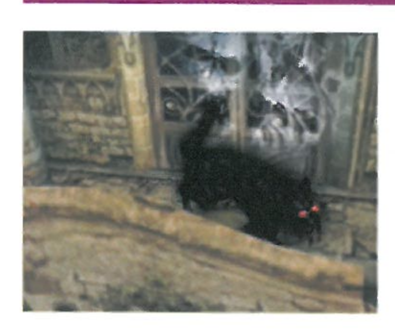
MISIÓN SECRETA 4 THE THREE BEASTS

Si te pareció complicado enfrentarte a un Shadow... imagínate hacerlo contra tres. Salta, corre y rueda por el suelo como un energúmeno mientras disparas como un loco. En cuanto veas un corazón clávale Alastor como un poseso hasta que consigas matar a una de estas bestias. Luego haz lo mismo con las otras y si consigues sobrevivir a la escabechina obtendrás un merecido blue orb fragment. E intenta hacerlo bien porque dispones de una sola oportunidad de jugar esta misión secreta.





MISIÓN 5 GUIDING OF THE SOUL

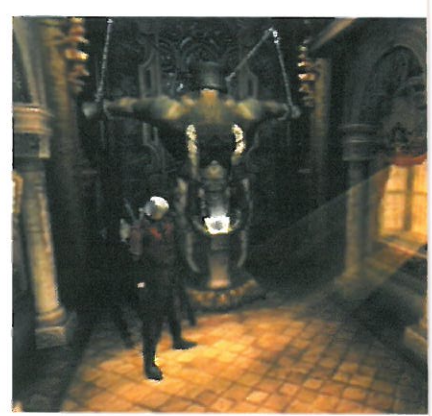




En cuanto tomes el control de Dante se pone en marcha una cuenta atrás de 3 minutos que es el tiempo que dura cargado el Melancholy Soul. Acto seguido te atacará un fastidioso Shadow. Sigue la táctica de siempre pero rapidito porque el tiempo va en tu contra. Cuando lo derrotes se desbloqueará la puerta que da acceso al dormitorio. Ve hasta allí y cruza la puerta de enfrente. Cae por el hueco de la escalera y utiliza el Melancholy Soul en la puerta azul con la cabeza de león para completar esta breve misión.

Si por una de esas casualidades de la vida se agotó el tiempo, debes ir hasta la sala a la que se accedía desde el patio de la fuente y en la que había una estatua de un ángel y una tumba que ocultaba una trampilla en el suelo. Podrás activar de nuevo la Melancholy Soul en otra estatua de la misma habitación y dispondrás de otros tres minutos.





MISIÓN 6 EVIL OF THE WATERWAYS

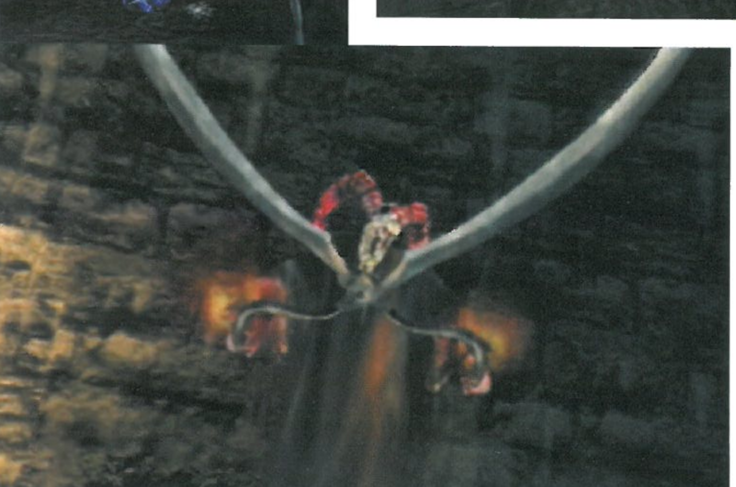
Ve a la derecha y acércate al pequeño recodo de la pared para que caiga un **blue orb fragment**. Continúa por el otro lado del túnel y al doblar la esquina métete en la puerta de la derecha. Al fondo de la sala verás un objeto brillante dentro de una tubería. Se trata de una **Rusty Key** así que cógela y prepárate para enfrentrarte a unos cuantos Beelzebub. Cárgatelos para salir de la habitación y en la pared de enfrente verás un pequeño túnel que conduce hasta varias **green orbs** y un generador de **red orbs** que se activa a base de espadazos. De regreso al túnel principal, avanza hasta llegar a una puerta donde debes utilizar la Rusty Key.

Sigue el túnel y verás otra bifurcación que te lleva hasta más **green orbs**. Vuelve al túnel principal y continúa hasta que te enfrentes a un Death Scissors. Éste aparece de una pared en la que hay clavada una calavera y es más duro de pelar que sus amigos los Scin Scissors. Además, un campo de energía impenetrable limita el lugar del combate. Salta contínuamente para evitar sus acometidas y golpéale con Alastor. Cuando le derrotes gira la esquina para recoger el **Guiding Light**.







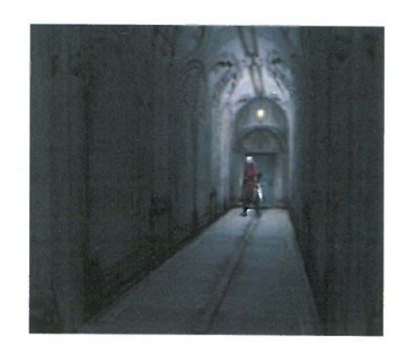


MISIÓN 7 HOLDING THE KEY OF ARDOR



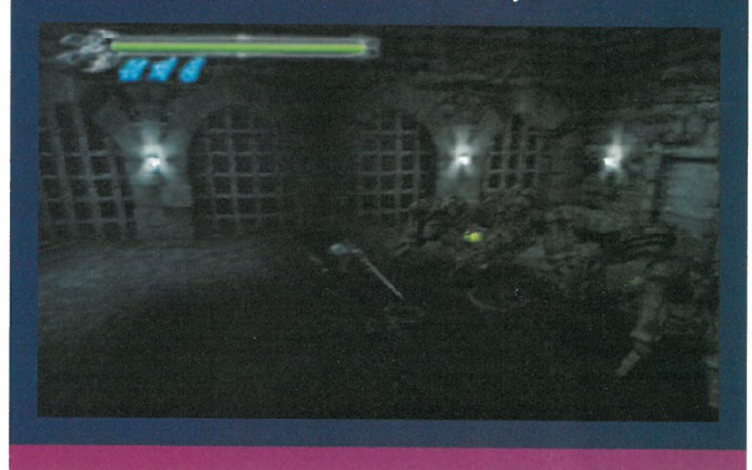
Otra vez contrarreloj porque mientras Dante tenga en su posesión el Guiding Light, su energía irá mermando poco a poco. Regresa por donde viniste y Phantom aparecerá por tercera vez. Enfréntate a él (no es una opción muy recomendable) o ve hacia la puerta que abriste con la Rusty Key donde te esperan un par de **green orbs**. Cruza la puerta para dejar a Phantom con un palmo de narices. Avanza por el túnel y derrota a las tres Scin Scissors para desbloquear la puerta con la cara de león. Pasa por ella, deshazte de los Beelzebub y activa el elevador para llegar al dormitorio. Utiliza el Guiding Light en el símbolo solar para que aparezca una puerta secreta. Pasa por ella para que finalice la misión.

Te encuentras sobre el vestíbulo del principio. Si saltas al otro lado y cruzas la puerta dará comienzo la misión 8 pero como ahora no pierdes energía, puedes aprovechar para coger cosas que hayas olvidado antes o volver hasta los túneles inferiores. Si haces esto último, entra en la habitación donde te enfrentaste a los Beelzebub tras coger la Rusty Key. Así podrás acceder a la **Misión Secreta 5**.



MISIÓN SECRETA 5 ONE EYED EVIL

Dos secuaces de Phantom, llamados Kyklop te esperan en esta misión. A parte de lanzar rocas contra Dante, pueden saltar sobre él o atacarle con las pinzas. Para conseguir un blue orb fragment tienes que conseguir que un Kyklop mate al otro así que puedes ponerte en medio de los dos y saltar a un lado cuando ataquen o subirte a una tubería y dejar que ellos solitos hagan el trabajo sucio por ti. Cuando uno muera, obtendrás la recompensa. Acabar o no con el Kyklop superviviente es decisión tuya.



MISIÓN 8 THE LEGENDARY KNIGHT RETURNS

En esta habitación, salta a la parte superior para coger las **red orbs** y pasa por la puerta que está justo encima de la que utilizaste para entrar. Al salir al exterior aúpate al patio cuyo centro es acristalado e intenta acercarte a la puerta para que ésta se cierre y aparezca **Phantom**.



PHANTOM

Este bicho no se da nunca por vencido. Vuelve con la misma aparatosidad de antes pero ahora posee la capacidad de lanzar meteoritos de fuego. En esta ocasión no tienes columnas donde esconderte ni arrinconar a Phantom así que la táctica golpea-corre-golpea es la más adecuada. Cabeza y tórax siguen siendo sus puntos débiles, aunque existe otra manera de matarlo sin pegarle ni un tiro: si Phantom salta unas cuantas veces sobre el suelo acristalado, éste se hará añicos y el escorpión caerá por él.



Tras asisitir a la trágica muerte del pesado de Phantom y al breve cameo de Trish, ya puedes cruzar la dichosa puerta. Déjate caer al patio inferior y recoge el **Trident** del suelo. Si te encaramas a la estatua ecuestre de la izquierda lloverán **red orbs** del cielo. Salta desde allí a la repisa de arriba para alcanzar el **blue orb fragment**. Acto seguido desciende por el hueco que hay entre las dos estatuas. Debes activar la palanca iluminada de blanco de un espadazo para que baje un puente levadizo y se abra una trampilla del suelo. Al lado de ésta hay un esqueleto al que ya no le hará más falta la **Grenadegun** que tiene en las manos. Cuando se la quites baja por la trampilla para ir a parar a una habitación que probablemente visitaste durante la primera misión. Ahora que tienes el Trident en tus manos, clávalo en la ranura de la estatua para que se ponga en marcha un mecanismo hidráulico que abre una puerta de barrotes de una sala del piso de abajo. Dispones de escasos segundos para llegar a ella así que pasa rápidamente por la puerta y baja las escaleras de caracol. Cruza la puerta y, si has sido suficientemente rápido, pasa por debajo de la puerta que desciende. Si no te ha dado tiempo vuelve arriba, inserta de nuevo el tridente e intenta llegar más rápido. Antes de pasar por los grandes portalones y finalizar la misión salta a la derecha porque hay oculto un **blue orb fragment**.





MISIÓN 9 NEW STRENGTH

El nivel más largo hasta el momento. Cruza el puente levadizo para comprobar como al hacerlo se elevará y te quedarás sin acceso al castillo. No pasa nada. Fíjate en las columnas ya que si saltas a lo más alto de las tres que tienen la parte superior plana lloverán **red orbs** del cielo. También puedes ver una Time Statue y una lápida tras la cual se esconde una **devil star**. Baja por las escaleras de caracol para llegar a una puerta que debes cruzar.

Apareces en una gran esplanada llena de sorpresas. Sobre la cabeza de Dante flota una **green orb**, pero de momento no la cojas porque la vas a necesitar más tarde. Al intentar avanzar te cortará el paso un trío de nuevos enemigos con forma de lagarto llamados Blade, aunque ahora que tienes el Grenadegun en tus manos no representan ninguna amenaza. Cuando los mates, explora la zona ya que si sigues la pared donde se encuentra la puerta por la que entraste y doblas la esquina llegarás a una tumba: golpéala varias veces para obtener un **blue orb fragment**. En la misma pared pero hacia el otro lado hay un **yellow orb**. Verás tres arcos por los que puedes acceder a un pasillo con puertas que no puedes abrir pero con **red orbs** que sí puedes recoger. Por último, en el rincón izquierdo de la gran puerta franqueada por una hilera de luces blancas hay un pequeño edificio. Salta encima si quieres hacerte con una **holy water**. Cuando estés preparado pasa por la gran puerta.





Sube a la balconada ya que en un extremo hay una **devil star** y en el otro un **yellow orb**. En el centro, encima de la entrada, hay **red orbs** y un símbolo circular que debes activar para que unas plataformas flotantes se recoloquen. Así puedes saltar de una a otra para llegar hasta **Ifrit**, los poderosos guantes de combate. Cuando hayas contemplado la secuencia desciende y regresa al descampado para conocer a un enorme pájaro llamado **Griffon**.

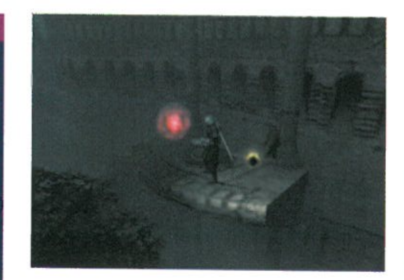




GRIFFON

Su envergadura supone un blanco fácil para el recién adquirido Grenadegun sobre todo cuando está en el aire. Vigila el retroceso del arma: tras disparar salta o rueda por el suelo. Cuando esté en el aire, Griffon pasará planeando mientras deja caer proyectiles explosivos. Se trata de un ataque fácil de predecir y esquivar si te fijas en su trayectoria. También puede lanzar un rayo dividido en dos partes que convergen en un punto por lo que estate atento y salta en el momento preciso. Una variante de este ataque consiste en ondas de energía a ras de suelo o a media altura. Por último, cuando pisa tierra firme, Griffon tiene la manía de embestir lo que supone una ocasión idónea para atizarle con Ifrit.





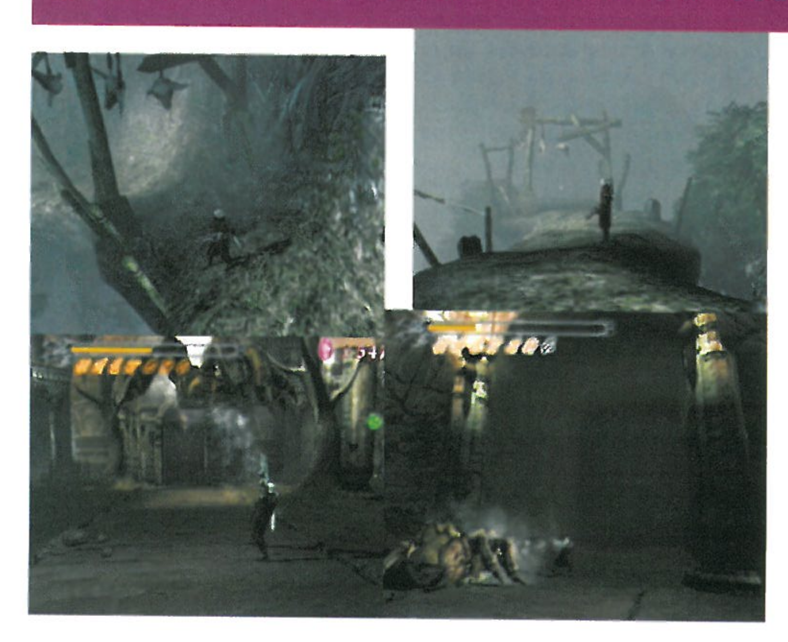


Fíjate en la puerta en cuyos lados hay dos antorchas. Ya sea antes o después de enfrentarte a Griffon (¿para qué perder el tiempo y la vida luchando innecesariamente?) puedes encender la apagada con un puñetazo de Ifrit de forma que la puerta se abra. Al acceder al jardín neblinoso salta sobre el tronco partido para que caigan **red orbs** y encarámate al saliente que hay en la muralla de la derecha. Allí hay más **red orbs** y una **holy water**. Cuando intentes pasar por la puerta del otro extremo del jardín aparecerán varios muñecos y un nuevo enemigo: Fetish. Vigila la boca de éste último ya que hace honor a su nombre.

Cuando hayas derrotado a todos los enemigos se desbloqueará la puerta.

En esta nueva sala hay una **red orb** y una Time Statue. Crúzala y salta por encima del muro paralelo a las escaleras. Allí hay un generador de **red orbs** y una **devil star**. Salta de nuevo al patio donde hay más Fetish. Si subes a cargarte al que está situado en el saliente, podrás hacerte acto seguido con un **yellow orb**. Deshacerte o dejar con vida a los enemigos es intrascendente ya que si has conseguido como mínimo 200 **red orbs** en esta misión podrás desbloquear tranquilamente la puerta. Sal por ella para acabar la fase.

MISIÓN 10 CANYON OF MIST



Si saltas sobre las maderas de las que cuelgan las calaveras aparecerán varias **red orbs**. Avanza hasta llegar a la bifurcación del camino y lee la inscripción. Una bola de energía se elevará en el aire y se meterá dentro de un enemigo. Lo que tienes que hacer a partir de ahora es lo siguiente.

Mata al Marionette, Bloody Mari o Fetish en el que se haya metido la bola de energía. Ésta saldrá y se volverá a introducir en un enemigo o seguirá por uno de lo dos caminos. Si vuelve a tomar un húesped cárgatelo pero estate atento y fíjate si la bola acaba yendo a la derecha o a la izquierda. Persíguela y cuando pases por debajo de las maderas con las calaveras colgantes aparecerás en una zona idéntica. Tienes que hacer lo mismo con los Sin Scythe, es decir, matar a los que sea necesario para perseguir a la bola de energía a una nueva zona. Ocurrirá lo mismo y por última vez con los Blade.

Al seguir a la bola por tercera vez llegarás a un patio en el que te esperan dos Kyklops. Si vas con cuidado y no te acercas mucho, el segundo no se enterará de tu aparición hasta que te hayas cargado al primero. Por la zona hay **green orbs,** por si te escasea la energía, y una **holy water**. Cuando mates a los Kyklops se desbloqueará la puerta y podrás acceder al interior del edificio.



MISIÓN 11 FATE

MISIÓN SECRETA 6 WANDERING GHOSTS

La más fácil hasta el momento. En el cielo se encuentra suspendido un blue orb fragment imposible de alcanzar con un doble salto. Pero aquí entran en acción los Sin Scissors que a parte de alborotar se convertirán en inesperados aliados. Salta contra la pared frontal del edificio y continúa saltando sobre las cabezas de los fantasmas para llegar sin demasiadas dificultades a tu objetivo. Cuando lo consigas mata a los Scin Scissors o mejor déjalos vivir ya que por una vez han servido para algo... o al menos sus cabezas. Entra de nuevo en el edificio para concluir la misión.











En cuanto empieces, sal al exterior por donde entraste para acceder a la **Misión Secreta 6**.

Un Death Scythe te dará la bienvenida. Hazle tragar unos cuantos kilos de plomo para mandarle al otro barrio y aparecerá una plataforma circular con la que podrás llegar a un pard de **red orbs**. En zonas elevadas hay más **red orbs** y una **devil star**. También puedes acceder al interior de uno de los laterales acristalados donde te esperan más **red orbs** y un **blue orb fragment**. Salta luego al interior del pozo para luchar contra un Blade. Al lado de la Time Statue hay una pared deteriorada que debes derribar. Varios Blade se encuentran tras ella así que ten el Grenadegun dispuesto y cuando te los cargues aparecera de la nada un **blue orb fragment**. Aúpate para recoger una **red orb** y vuelve a auparte para llegar al interior del otro lateral acristalado. Sobre un pedestral verás el **Sign of Chastity** y si lográs saltar a la plataforma que hay detrás se materializarán varias **red orbs**. Vuelve por donde viniste para salir por la boca del pozo, aunque vigila porque te encontrarás con más Blade por el camino. Ve a la pared de enfrente de la puerta por la que entraste al edificio y pasa a otra habitación por la puerta que prefieras.

En esta sala hay un par de **green orbs** que te aconsejamos reservar, y una **red orb**. En el centro de la sala se encuentra un cáliz rodeado por energía lila. Tienes que colocar el Sign of Chastity justo delante para que desaparezca el campo de energía y puedas acceder al **Chalice**. Cuando lo hayas hecho te quedarás encerrado y en compañía de un personaje del que no teníamos noticias desde hacía mucho tiempo: **Nero Angelo**.

Otra derrota para el caballero de la armadura negra que vuelve a consumirse y a desaparecer. Sube a la parte de arriba de la sala y coloca el Chalice en el busto para que la puerta que hay abajo se desbloquee. Desciende y pasa por ella para finalizar la misión.

NERO ANGELO

El tipo del espadón vuelve y más fuerte. Su barra de energía mengua más lentamente y sus ataques son iguales en cuanto a ejecución pero más dañinos. Además, el espacio es más reducido pero puedes echar mano de los green orbs que hay en la sala. Para derrotarlo, activa el Devil Trigger en cuanto esté cargado para romper sus defensas y atácale como lo hiciste durante el primer enfrentamiento. Si has comprado Stinger y Air Raid no dudes en utilizarlos.



MISIÓN 12 GHOST SHIP





Pasa de largo la Time Statue si no quieres comprar nada (adquiere Stinger si no lo hiciste anteriormente) y baja por las escaleras. Tras deshacerte de un puñado de fáciles enemigos acumula **red orbs** en el generador. Luego salta al agua y familiarizate con el buceo en primera persona. Cuando estés preparado pasa por el boquete que hay en el casco del barco sin olvidarte del par de **red orbs** que verás en el agua.

En el interior de la nave te aguarda un Blade submarino del que no te puedes defender, así que bucea inmediatamente hacia arriba para saltar a las bodegas del barco. Sube las escaleras para enfrentarte a un par de Blade. El objeto que brilla es un útil **Needlegun** que sólo funciona bajo el agua y que luego necesitarás. Justo a su lado (aunque oculta) hay una **devil star**. Sube más escaleras y cruza la puerta para salir a cubierta.

Sube a los mástiles si quieres porque están llenos de **red orbs** tanto visibles como ocultas. En todo caso no te olvides de encaramarte a la parte más alta del mástil más cercano a proa, es decir, la parte delantera del navío. Desde allí haz un Stinger hacia proa, Dante volará para aterrizar sobre un punto predeterminado y caerá un **blue orb fragment** del cielo. Ve hacia popa e intenta abrir la puerta franqueada por dos sables cruzados. Aparecerá un Death Scythe que debes derrotar atizándole en la cara como siempre. Al intentar abrir de nuevo la puerta, el barco fantasma se pondrá en marcha y reaparecerá un reciente amigo para aguar la fiesta de Dante: **Griffon**.

Cuando desplumes al pájaro gigante, podrás acceder a la cabina del capitán finalizando la misión y esta primera parte de la guía. El mes que viene la conclusión.

GRIFFON

Esta vez resulta más complicado deshacerse del pajarraco, más que nada porque no puedes evitar el combate. A sus anteriores ataques hay que sumarle un par nuevos. Una lluvia eléctrica y un odioso pájaro de energía que se engancha a Dante y lo eleva brúscamente en el aire para atacarle con pasadas rápidas. Lo prioritario es deshacerse del bicho de energía y las Handguns son las armas más indicadas. Una vez recupes la libertad de movimientos hay que centrarse en Griffon, algo bastante complicado debido a los angulos de cámara y a la estructura del barco. Activa el Devil Trigger cuando puedas y tanto las Handguns en tierra como Air Raid en el aire te serán de gran utilidad.



DEVIL TRIGGER

A partir de la segunda misión, cuando Dante obtiene Alastor, unos extraños símbolos aparecen debajo de la barra de vida. Si a partir de ese momento pulsas L1 Dante se transformará en un ser más poderoso durante unos segundos hasta que se agote la energía maléfica acumulada. Durante la transformación se moverá con mayor rapidez, recuperará salud y los ataques con cualquier arma serán más dañinos. Además, puedes comprar habilidades especiales para ciertas armas como Alastor e Ifrit que sólo funcionarán cuando el Devil Trigger esté activado.

Cuando se agote la energía maléfica, Dante volverá a su estado normal y no podrá volver a transformarse hasta que se hayan rellenado como mínimo tres símbolos del contador. Existen varias formas de recuperar dicha energía: al impactar a un enemigo, al absorber red orbs, al sufrir daños o al utilizar una devil star. También es posible añadir más símbolos al contador, aumentando así la duración de la transformación. Para ello es necesario comprar purple orbs, aunque sólo es posible adquirir un máximo de 7.





SILENT HILL 2

LA SEGUNDA PARTE DEL JUEGO MÁS TERRORÍFICO DE KONAMI VUELVE A SUMERGIRTE EN UN MAR DE NIEBLA Y OSCURIDAD. SI NO QUIERES PERDERTE POR LAS TORTUOSAS CALLES DE SILENT HILL, ORIÉNTATE GRACIAS A NUESTRA GUÍA COMPLETA

1 JUGADOR
TARJETA 94 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **9.990 PESETAS (66,05 EUR)**

ANTES DE EMPEZAR

Esta guía completa de *Silent Hill 2* se ha elaborado a partir del modo normal del juego, aunque sirve igualmente para el resto de modos ya que los únicos cambios entre ellos están basados en la dureza y rapidez de los monstruos. Es decir, los enemigos del nivel difícil serán algo más complicados de matar mientras que los de los niveles fácil y principiante serán algo menos duros. Sin embargo, te ofrecemos la solución detallada de todos los enigmas en sus tres modalidades: fácil, normal y difícil. Por cierto, cuando estés en la pantalla de Opciones pulsa L1 o R1 para que aparezca una pantalla de Opciones Extra. Cuando te hayas acabado el juego una vez se añadirán dos nuevas opciones a esta pantalla:

Multiplicar por 2 y 3 el número de balas y cartuchos que encontremos.

Eliminar el efecto granulado de la imagen para poder disfrutar de gráficos en alta resolución.



LLEGADA A SILENT HILL

En cuanto tomes el control de James puedes comprobar que su inventario está formado por una **foto de Mary** y una **carta de Mary**. Abandona los lavabos para ponerte al tanto de la situación. Dentro del coche hay un **mapa de Silent Hill** que no debes pasar por alto. Cuando lo tengas dirígete hacia la izquierda y baja las escaleras que hay al lado de la furgoneta.

A partir de ahora sigue el largo sendero del bosque hasta que llegues a un pozo en cuyo interior encontrarás un **rectángulo rojo**. Estos objetos son en realidad puntos de grabación de partidas. Al poco toparás con las puertas que dan acceso al cementerio de Silent Hill. No tienes más remedio que entrar así que hazlo para charlar con Angela.



Cuando finalice la conversación pasa por entre las lápidas para cruzar una puerta más pequeña. Sigue por el sendero neblinoso.

SI YA TE HAS ACABADO EL JUEGO, LA PRÓXIMA VEZ QUE PASES POR AQUÍ ENCONTRARÁS UNA SIERRA DE CADENA INCRUSTADA EN UN TRONCO ENFRENTE DE SILENT HILL RANCHO.

Llegarás a una puerta de malla metálica. Cuando pases por ella te encontrarás en una carretera





asfaltada llamada White Road que te llevará al sureste de Silent Hill.

A la izquierda de la floristería hay una mesa con un **botiquín**. No podrás continuar mucho más hacia el este de Sanders Street porque está cortada. Dirígete hacia la dirección contraria para descubrir en el primer cruce de calles unas manchas de sangre en el suelo y a alguien que se aleja. Ve hacia el norte por Lindsey Street para leer una inscripción tallada en una piedra que hay en la acera de la izquierda. James copiará este texto, y otros que lea, en su libreta que podrás consultar a través de la opción Memo del inventario. Tendrás que seguir por Vachss Road siguiendo el rastro de sangre. Tras una verja de la derecha encontrarás un **rectángulo rojo** sobre una mesa y dos **bebidas isotónicas** en el suelo. Continúa por el mismo camino hasta llegar a un arco bloqueado por bidones y maderas. Intenta pasar para asistir a una escalofriante secuencia durante la cual James coge una **radio** y un **tablón de madera** que sirve de arma. Mata con él al primer enemigo del juego y vuelve por donde viniste para oír retazos de un mensaje radiofónico.

Es un buen momento para hacer acopio de los objetos curativos y munición que hay diseminados por



las calles aunque ten cuidado porque James no es el único ser vivo que merodea por las calles. Encontrarás lo siguiente:

2 bebidas isotónicas al pie de dos persianas de Lindsey Street, subiendo a mano derecha. Una enfrente de la inscripción y la otra poco antes de llegar al boquete que corta la calle.

2 bebidas isotónicas en Martin Street, una cerca de un coche aparcado bajando a mano izquierda y la otra al pie de una persiana pequeña pasado el cruce con Katz Street.

1 bebida isotónica en Lindsey Street al pie de una persiana con barandilla en el cruce con Sanders Street.

1 bebida isotónica en el edificio de al lado de Neely's Bar en Sanders Street y **1 botiquín** al lado de un cubo de basura del aparcamiento de Happy Burger de la misma calle.

1 botiquín en la puerta de Chiropractic and Sports Injury Center de Neely Street.

1 botiquín y **balas de pistola** en la entrada de Lucky Jade Restaurant, esquina Neely Street y Katz Street.

Llega hasta Saul Street y entra en la caravana. Dentro verás un **rectángulo rojo** sobre una cama y una nota en el sofá. Al leerla James marcará en el mapa Neely's Bar.



SI YA HAS VISTO UN MISMO FINAL DOS VECES, ENCONTRÁS EN LA CARAVANA UN **PULVERIZADOR** DE UN COLOR QUE DEPENDERÁ DE LA CATEGORÍA QUE CONSIGUIERAS AL FINALIZAR LA PARTIDA ANTERIOR. CON ÉL PODRÁS INMOVILIZAR A TUS ENEMIGOS

Ve a Neely Street y pasa por la puerta marrón que hay justo al lado de una cabina telefónica. El bar no es muy acogedor pero verás un mapa de la ciudad con ciertas indicaciones que James se encargará de anotar y un mensaje en el escaparate. Si te diriges al norte de Neely Street encontrarás un cadáver rodeado por seis notas que aportan algo de luz a esta oscura









historia. Ahora ve al norte de Martin Street para descubrir qué se esconde tras el signo de interrogación: un cadáver al que ya no le hará falta la **llave para puerta apartamento**. Encamínate en dirección oeste por Katz Street y abre la puerta de la verja de la acera de la derecha. Con la llave en tus manos puedes acceder al edificio por la puerta doble de enfrente.

EDIFICIO DE APARTAMENTOS WOOD SIDE

Antes la niebla no permitía ver a mucho pero ahora la oscuridad te dejará casi ciego así que lo primordial en este momento es solucionar este problema. Enfrente de la entrada hay una **bebida isotónica**, a la derecha un **rectángulo rojo** y a la izquierda el **mapa del Edificio de Apartamentos**. Aunque James lo guarde será mejor que memorices donde está la habitación 205. Sube por las escaleras al segundo piso y llega hasta la habitación prácticamente a tientas. Por suerte encontrarás un maniquí con una **linterna eléctrica** pero cuidado porque no estás solo. A partir de este momento podrás mirar el mapa para orientarte. Si quieres examina la ropa del maniquí y ve a la habitación 210 donde hay **balas de pistola x2**. Sube al tercer piso.
A la derecha hay unos barrotes y tras ellos una llave. Si intentas alcanzarla aparecerá una niña que le dará una patada y se irá corriendo. Angelito.

Entra en la habitación 301 para localizar una **pistola** en el carrito de la compra. ¡Por fin!

Vuelve al segundo piso y dirígete a la habitación 208. Por el camino oirás un grito y al llegar descubrirás que en la estantería está la **llave para habitación 202** y en el sillón descansa (para siempre) alguien. Utiliza la llave en su puerta correspondiente y busca una **bebida isotónica** en la cocina. En el dormitorio hay un agujero que rezuma un líquido verde. Mete la mano aunque parezca asqueroso ya que obtendrás la **llave del reloj**. Regresa a la habitación 208 para resolver el **enigma del reloj de pared**.



ENIGMA DEL RELOJ DE PARED

NIVEL FÁCIL, NORMAL Y DIFÍCIL

Hay tres pistas en el apartamento para resolver este puzzle: una nota en la mesita del teléfono, tres nombres garabateados en una pared y un mensaje en un costado de un reloj de pared. La más importante es la de los nombres ya que si te fijas las iniciales indican lo mismo que las agujas del reloj: Henry/Horas, Mildred/Minutos y Scott/Segundos. Al lado de cada nombre hay una flecha que señala un número ficticio (H 9, M 2 y S 3).
Abre el cristal con la llave del reloj. Luego mueve las manecillas para cambiar la hora a las 9:10. y oirás un click.



Desplaza el reloj para revelar un agujero en la pared. Accede por él a la habitación 209 donde encontrarás un **rectángulo rojo** y una **bebida isotónica** en la cocina. Sal al pasillo y utiliza las escaleras para subir al tercer piso. Antes de cruzar la puerta coge las **balas de pistola**.

Entra en la habitación 307 para asistir a una espeluznante secuencia. Da miedo el tipo ¿eh? No te olvides de la **llave del patio** que hay en el armario y sal al pasillo. Ahora puedes coger la **llave escalera de emergencia** que pateó la niña. Cuando lo hagas, registra la habitación 303 para encontrar un **botiquín**, una **bebida isotónica** y **balas de pistola**. En la habitación de al lado, la lavandería, hay más **balas de pistola**. Utiliza las escaleras del este para bajar al primer piso.

Sigue el pasillo hacia el norte y al final localizarás el **zumo en lata**. Tu objetivo ahora es la lavandería del



segundo piso. Así que desanda el pasillo y cruza la puerta de enfrente que da acceso a unas escaleras. Bájalas y ahora puedes abrir desde dentro la puerta para salir al exterior. Dirígete hacia el oeste y entra de nuevo al edificio por la puerta principal. Sube al segundo piso y en cuanto salgas al pasillo entra en la lavandería justo a la derecha. Utiliza el zumo en lata en la rampa de basura para desatascarla y regresa por donde viniste para salir a la calle. A la derecha de la puerta principal hay un callejón donde cae la porquería de la rampa de basura pero mira bien porque también encontrarás una **moneda [Anciano]**. Vuelve de nuevo a entrar y abre la puerta que hay al fondo del vestíbulo con la llave del patio. Cárgate a los monstruos de la piscina y salta al interior para coger la **moneda [Serpiente]** que está en el carrito de bebé. Pasa por la puerta del este para acceder a un nuevo pasillo.

Entra en la habitación 101 donde encontrarás un 'fiambre' en la nevera y **balas de pistola** en el salón principal. ¿No oyes a alguien vomitando? Es Eddie quien se ha acomodado en la taza del water. En la habitación 104 hay **balas de pistola** y un folleto turísitico. Abre la puerta azul del final del pasillo y sube al segundo piso. Entra en la habitación 209 para pasar a la 208. Otra vez en el pasillo avanza hasta llegar a la bifurcación y dirígete hacia el oeste hasta el final. Podrás abrir la puerta azul con la correspondiente llave y hacer que James pase al otro edificio.

EDIFICIO DE APARTAMENTOS BLUE CREEK

En la cocina hay una **bebida isotónica** y dentro del inodoro del lavabo una billetera con una combinación. Ve al salón para resolver el **enigma de la caja fuerte**.





Dentro encontrarás **balas de pistola x4**. Sal al pasillo pero por desgracia aún no dispones del mapa de este edificio. En seguida lo encontrarás pero antes avanza hacia la derecha para ver un letrero luminoso que indica la salida.



Pásalo y lee la nota que está pegada en la siguiente puerta de la izquierda. Ahora sí, abre la puerta que señala el letrero luminoso para salir a las escaleras. En el suelo está el **mapa del Edificio de Apartamentos Oeste**.

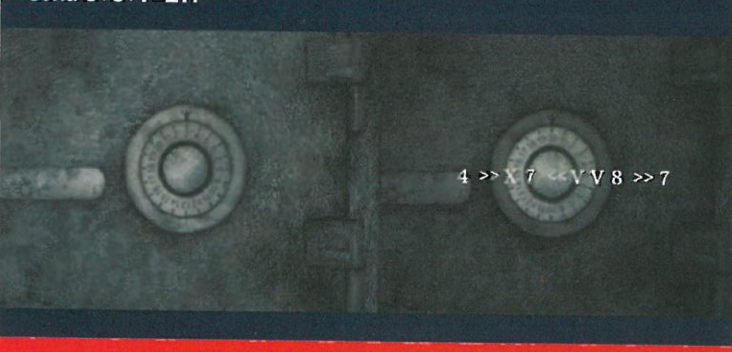
ENIGMA DE LA CAJA FUERTE

NIVEL FÁCIL Y NORMAL

Los dos triángulos en medio de los números son en realidad la dirección a la que debes mover la ruedecilla hasta llegar al siguiente número. Por ejemplo, si pone >>03 aprieta el botón direccional derecho hasta llegar a ese número.

NIVEL DIFÍCIL

Tienes que hacer lo mismo, con la salvedad de que pueden aparecer los números romanos V y X. En esos casos tienes que sumar todos los dígitos de un mismo número. Por ejemplo VV8 sería 5+5+7=17.







Baja al primer piso y entra en la lavandería a por un **botiquín**. Debes ir a la habitación 109 ya que allí te esperan **balas de pistola** y Angela en el dormitorio. Al final de la conversación tendrás en tu inventario el **cuchillo de Angela**. No te olvides de la **moneda [Prisionero]** que se encuentra sobre la mesita. Ve a la habitación 105.

SI YA TE HAS VISTO DOS VECES EL MISMO FINAL, ENCONTRARÁS TAMBIÉN UN **CRISMA BLANCO** EN LA COCINA

Fíjate a la izquierda del salón ya que tendrás que resolver el **enigma de la cómoda**.

Cuando obtengas la **llave de Lyne House** podrás entrar en la habitación 209 del segundo piso. Sal por el balcón para acceder a la habitación 208. En la silla encontrarás **balas de pistola** y en la cabecera de la cama la **llave escalera apartamentos**. También hay un **rectángulo rojo** en la pared que te aconsejamos utilizar sin titubeos. En seguida sabrás el porqué. Vuelve al pasillo pasando de nuevo por la habitación 209 y encamínate hacia el norte para abrir la puerta azul con la última llave que conseguiste. Al cruzar la puerta te encontrarás con alguien a quien no le gusta que le molesten cuando está haciendo sus 'cosas': un **Pirámide Cabeza**.

Cuando estés seguro de que se haya ido (se drena el agua de las escaleras), baja por ellas y lograrás abandonar los odiosos apartamentos por una puerta.

ENIGMA DE LA CÓMODA

La placa te proporciona pistas para deducir en cuáles de los hoyos circulares colocar las tres monedas que has recopilado hasta el momento. Las posiciones son fijas en cada nivel de dificultad.

NIVEL FÁCIL

Anciano---O---Serpiente---O---Prisionero

NIVEL NORMAL

O---Anciano---Prisionero---O---Serpiente

Nivel difícil

O---Anciano---O---Serpiente---Prisionero



JEFE PIRÁMIDE CABEZA

Unos cuantos balazos deberían derribar a cualquiera... excepto a este tipo. Puedes vaciar todos tus cargadores contra él pero su cuerpo parece inmune a los proyectiles de bajo calibre. Ni se te ocurra acercarte mucho a él porque te agarrará por el cuello y te asfixiará hasta matarte. Y si consigue acertarte con su enorme machete te partirá en dos como a una nuez. La mejor táctica que puedes seguir es esperarle en un rincón y cuando se disponga a atacarte corre pegado a la pared hacia otro rincón. Como es tan lento no tendrá tiempo de variar la trayectoria del corte. Juega al gato y al ratón durante un rato hasta que se oiga una lejana sirena, momento en el que el monstruo bajará por las escaleras y desaparecerá.













OESTE DE SILENT HILL

Baja las escaleras metálicas y busca enfrente, al lado de los conos, un **botiquín**. Tu objetivo ahora es ir a Rosewater Park, así que dirígete hacia el norte para encontrarte por el camino a la niña de antes que volverá a huir. Justo pasado el primer arco, sube las escaleras para hacerte con unas **balas de pistola x2**. Continúa el camino hasta el parque.

Sube las escaleras de la izquierda y ve hasta el final para encontrar **balas de pistola x2**. Vuelve al camino principal y fíjate en un banco de la derecha donde verás más **balas de pistola**. Desde allí dirígete justo enfrente, baja escaleras y continúa hasta ver a la izquierda un puente cubierto. Pasa por él y mira en un banco ya que hay una **bebida isotónica**. Regresa al camino pricipal y baja más escaleras. Al pie de un telescopio hay otra **bebida isotónica** y si te diriges hacia el oeste encontrarás a Mary... perdón, Maria. A partir de este momento acompañará a James pegada a su espalda así que vigílala, evita que la dañen y ¡haz todo lo posible para que no muera! Continúa hacia el oeste y luego gira al sur. Por el camino te atacará un maniquí: cerca suyo hay una **bebida isotónica**.



JUSTO ENFRENTE DE LA SALIDA OESTE DE ROSEWATER PARK, CRUZANDO LA CALLE, HAY UNA CASETA DE PERRO. SI YA HAS VISTO EL FINAL 'RENACIMIENTO' O EL TRÍO 'MARIA', 'DEJAR' Y 'EN AGUA', EXAMINA LA CASETA PARA ENCONTRAR DENTRO LA LLAVE DE PERRO

Entra en el parking de Jack's Inn donde encontrarás un **rectángulo rojo** en el maletero de un coche azul. Si te apetece también puedes bajar hacia el sur por Munson Street y girar al oeste en Katz Street. Al final de la calle hay **2 botiquines**: uno a la izquierda tras una verja y el otro en la acera de enfrente al lado de una boca de incendios. En Texxon Gas Station recoge la **cañería de acero** que está clavada en el capó de un coche situado al lado de unos surtidores de gasolina. Se trata de un arma gracias a la cual puedes ahorrar bastante munición.





DETRÁS DE LOS SURTIDORES HAY UNAS TAQUILLAS. UNA ESTÁ ABIERTA Y DENTRO ENCONTRARÁS EL **LIBRO: 'MEMORIAS PERDIDAS'** SI YA TERMINASTE UNA VEZ EL JUEGO

Al pie de la puerta de garaje pintada con un neumático hay una **bebida isotónica** y **balas de pistola**, mientras que frente a una caravana blanca localizarás **2 bebidas isotónicas** y **balas de pistola**. Ve hacia el noroeste de Nathan Avenue y cuando pases por Pete's Bowl-O-Rama busca una **bebida isotónica** junto a unos arbustos. Continúa por la carretera pero pegado al arcén de la derecha. Justo antes de llegar a Silent Hill Historical Society, sigue la valla de madera para encontrar un **botiquín**. Sigue hacia el noroeste para toparte con un cadáver sobre el asfalto. Cerca verás unas **balas de pistola** y un mapa en el que está señalado Pete's Bowl-O-Rama. Ése es tu destino. Cuando intentes entrar en la bolera, Maria decidirá no acompañarte.

Una vez dentro pasa por la puerta de la izquierda para que se active una secuencia de vídeo. Cuando termine

Cojí la llave de perro de la caseta del perro.



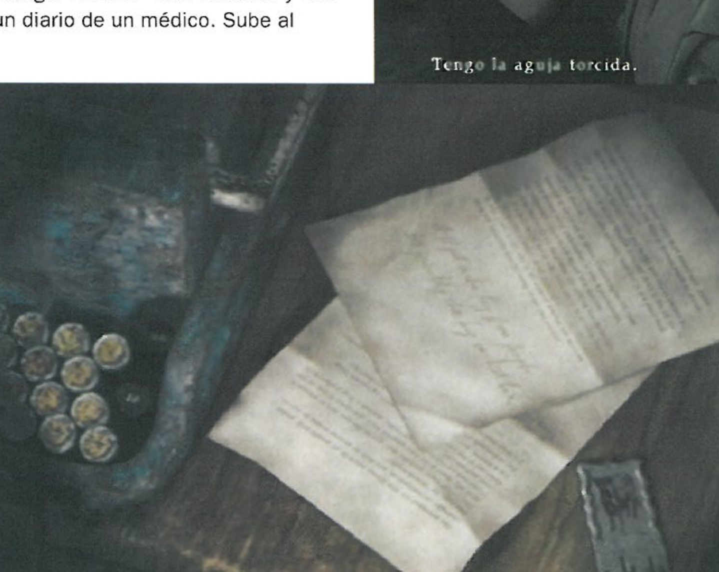
cruza la otra puerta de la habitación en la que te hallas. James hablará con Eddie ¡y Laura escapará otra vez! Sal al exterior.

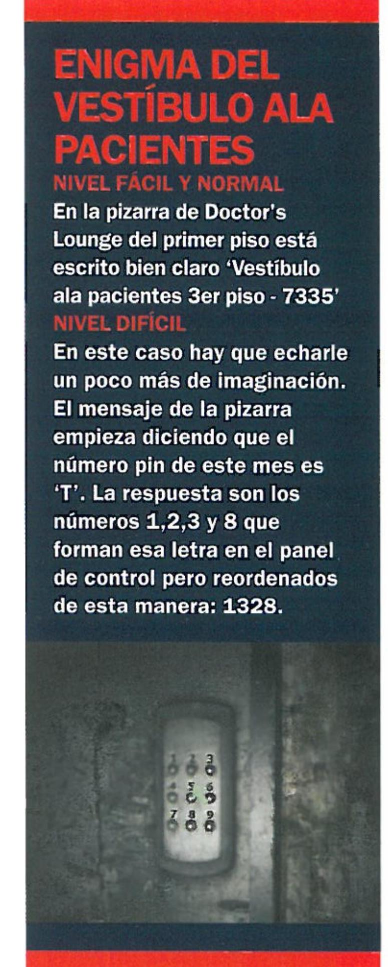
Maria no pudo atrapar a la niña así que ve en su busca. Rodea el edificio y pasa por la puerta de malla metálica a un callejón. Ve al sur y al llegar al final comprobarás que no puedes seguir a la cría por un sitio tan estrecho. Intenta abrir una puerta cercana para quedar asombrado con las 'habilidades' manuales de Maria. Entra, sube las escaleras y pasa por la puerta verde. Coge el **botiquín** de la silla y cruza la otra puerta de la sala para salir de Heaven's Night. Cuando llegues a Carroll Street ve hacia el sur hasta que veas a Laura entrando en un edificio. Haz lo mismo.

HOSPITAL BROOKHAVEN

A tu izquierda se encuentra el **mapa del hospital** colgado en un tablón. Entra en Reception donde te espera una **bebida isotónica** y un **rectángulo rojo**. También puedes consultar un historial de pacientes. Accede a Document Room para recoger la **llave 'Toro Morado'** y leer un diario de un médico. Sube al segundo piso por las escaleras. Cuidado con las enfermeras porque son rápidas y van armadas. Entra en Men's Locker Room y registra la bata para encontrar la **llave sala de examen**. En Women's Locker Room está la **escopeta** y un osito de peluche. Examínalo para pincharte con una **aguja torcida**. Accede al pasillo de las habitaciones M ya que enfrente de la puerta hay **balas de pistola**. Entra en Examining Room 3 para hacerte con un **botiquín** y un número escrito en la hoja de papel de carbón de la máquina de escribir. Apúntalo. Luego ve a la habitación M2 a por la **llave 'Ojos de Lapis'** y **cartuchos de escopeta**. En la habitación M3 encontrarás **balas de pistola** y una **bebida isotónica** y en la habitación M6 **cartuchos de escopeta** y otra **bebida isotónica**. Vuelve al primer piso porque ya puedes abrir Examination Room y acceder a través de ella a Doctor's Lounge. En el lavamanos hay **cartuchos de escopeta** y en la pizarra el código numérico que necesitarás en breve. De nuevo ve a las escaleras y sube al tercer piso.

En la pared de enfrente del ascensor verás un **botiquín**. Intenta abrir la puerta que da acceso a las habitaciones S.





ENIGMA DEL VESTÍBULO ALA PACIENTES

NIVEL FÁCIL Y NORMAL

En la pizarra de Doctor's Lounge del primer piso está escrito bien claro 'Vestíbulo ala pacientes 3er piso - 7335'

NIVEL DIFÍCIL

En este caso hay que echarle un poco más de imaginación. El mensaje de la pizarra empieza diciendo que el número pin de este mes es 'T'. La respuesta son los números 1,2,3 y 8 que forman esa letra en el panel de control pero reordenados de esta manera: 1328.

Entra en la habitación S3 y Maria se quedará descansando. Así no tendrás que hacer de niñera durante un rato. Coge la **llave del tejado** que hay encima de la mesita. En la habitación S11 hallarás una **bebida isotónica** y un **rectángulo rojo**. Regresa a las escaleras y sube al tejado.

Ahora puedes abrir la puerta. En el suelo se encuentran esparcidas las hojas de un diario. Como no hay nada más de interés intenta regresar por la puerta que abriste pero ahora 'algo' la bloquea. Intenta abrir la otra puerta pero aparecerá un Pirámide Cabeza que atacará a James.

Despertará en Special Treatment Room del tercer piso al borde de la muerte. Cúrale en seguida y entra en la segunda sala donde deberás examinar la mancha de sangre de la pared para conseguir un número de cuatro cifras. Sal de la habitación y encamínate a la habitación S14 para resolver el **enigma de la caja**. La recompensa por tanto esfuerzo

es... ¡un **mechón de pelo**! Bueno, algo haremos con él. Ve a Shower Room y combina el mechón de pelo y la aguja torcida para alcanzar la **llave del ascensor** que se encuentra dentro del agujero del desagüe. Accede al ascensor con la llave y marca el primer piso.

En la habitación C3 encontrarás **cartuchos de escopeta** y **balas de pistola**. En la C2 está Laura jugando con osos de peluche. En cuanto termine la secuencia de vídeo te encontrarás en una habitación rodeado de enemigos **Colgantes**.





ENIGMA DE LA CAJA

NIVEL FÁCIL, NORMAL Y DIFÍCIL

Utiliza cuatro objetos y números que has recopilado hasta ahora. El orden en que lo hagas es indiferente.
-Llave 'Toro Morado'.
-Llave 'Ojos de Lapis'.
-Número anotado en la hoja de papel de carbón de Examining Room 3.
-Número marcado con sangre en la pared de una de las salas de Special Treatment Room.

JEFE COLGANTES

Como la habitación es bastante oscura no se distingue muy bien qué son esas dos cosas que te agarran con los pies para matarte. Cuando te encuentres en esa situación, aprieta desesperadamentes los botones de tu mando para liberarte.
No son unos enemigos muy difíciles de derrotar a menos que no poseas suficientes cartuchos de escopeta. Basta con que te coloques en un rincón y si alguno se acerca mucho corre hacia el rincón opuesto. Dispárales unas pocas veces con la escopeta para dejarlos inermes. Cuando te cargues a estos dos aparecerá un tercero igual de fácil de matar. Al finalizar el combate James se desmayará.

HOSPITAL BROOKHAVEN TRANSFORMADO

¿Dónde está James? Parece el mismo hospital pero no lo es ya que ha cambiado la decoración y en el mapa han desaparecido las marcas rojas. Será mejor entrar en acción. Abandona del jardín, recoge los **cartuchos de escopeta** del suelo y graba la partida si quieres en el **rectángulo rojo**. Entra en la habitación C2 donde te espera una enfermera y un **botiquín**. En la habitación C1 hay una **bebida isotónica** y **balas de pistola**. Móntate en el ascensor para subir al segundo piso.

Recoge los **cartuchos de escopeta** y la **bebida isotónica** de la habitación M4 y el **botiquín**, las **balas de pistola**, la **pila seca** y la **llave despensa sótano** de la habitación M6. Lee la nota de una de las camas y toma el ascensor para ascender al tercer piso.

En la habitación S3 no está Maria y en su lugar hay unas botellas de medicinas vacías. ¿Donde se habrá metido? Ve a la habitación S11 en busca de **balas de pistola**, una **ampolla** y un poema. Entra en Store Room a por un **botiquín**, **cartuchos de escopeta** y **balas de pistola**. Abre la puerta de las escaleras para encontrarte un **rectángulo rojo**. Baja hasta la planta BF.

Entra en Store Room y recoge los **cartuchos de escopeta** del suelo. Mueve el estante para descubrir un hueco detrás y dentro a Maria. También hay unas escaleras que te permiten acceder al **anillo de cobre**. Vuelve por las escaleras al tercer piso.

Móntate en el ascensor y pulsa el botón del segundo piso. Entonces sucede algo extrañísimo. Se oye la voz del presentador del concurso 'Trastada o regalo' quien anuncia que James es el concursante. Formulará tres preguntas con sus correspondientes respuestas posibles. Anótalas e investiga si quieres pero nosotros te daremos la solución más adelante. Cuando el ascensor se detenga ve a Day Room y abre el refrigerador del suelo con la ayuda de Maria para obtener el **anillo de plomo**. De vuelta al ascensor, sube a la tercera planta.

Accede a Store Room y examina la caja para resolver el **enigma del concurso**.

ENIGMA DEL CONCURSO

NIVEL FÁCIL, NORMAL Y DIFÍCIL

Las respuestas que formuló el presentador en el ascensor se pueden contestar consultando los mapas y las memos. Marca 3 (rojo) en la línea Q1, 1 (verde) en la línea Q2 y 3 (rojo) en la línea Q3.





¡Premio! Al abrirse la caja te llevas los **cartuchos de escopeta x5** y **2 ampollas**. Vuelve al ascensor pero no entres. Al lado hay una puerta ilustrada con la imagen de una mujer. Coloca el anillo de cobre y el de plomo en las manos en relieve para que se abra la puerta. Baja un tramo de escaleras para leer la nota azul y continúa bajando hasta el final del todo.

En cuanto cruces la puerta prepárate para una huida frenética. Un Cabeza de Pirámide persigue a James y a Maria por un corredor llenos de curvas. Tienes que ir lo más rápido que puedas si no deseas que Maria sufra daño o muera. El principal problema es que no puede seleccionar el ángulo de la cámara y ésta enfoca de frente a James, es decir, no ves las curvas hasta que no te topas con ellas. Como ayuda te indicamos el orden de éstas: derecha, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha y... recto hasta llegar al ascensor. Por desgracia Maria no puede entrar a tiempo y James no puede hacer nada por salvarla.

Cuando para el ascensor ve a Director's Room para localizar la **llave sala de espera hospital** y un mapa con anotaciones. James vislumbrará a Laura por la ventana corriendo así que dirígete a la salida del hospital, graba la partida en el **rectángulo rojo** si lo deseas y abandona el edificio.

LA CIUDAD TRANSFORMADA

Como ha ocurrido con el hospital, las calles de la ciudad han cambiado. Ahora no hay niebla pero se ha hecho de noche y han aparecido montones de objetos y algunas puertas donde antes no existían. En esta zona de la ciudad encontrarás lo siguiente:

Cartuchos de escopeta frente a un camión yendo hacia el norte de Carroll Street.

1 bebida isotónica, 1 botiquín, 1 ampolla y **balas de pistola** en el extremo oeste de Rendell Street.

1 bebida isotónica, balas de pistola, cartuchos de rifle x2 y **cartuchos de escopeta x3** a lo largo de la acera izquierda de Rendell Street (yendo hacia el este).

Balas de pistola x2 en el extremo sur de Munson Street.

2 bebidas isotónicas en el extremo oeste de Saul Street.

Dirígete al oeste de Saul Street para localizar al final una puerta. Pasa por ella y cruza a toda prisa las rejas del suelo ya que están plagadas de Colgantes. Abre la puerta del otro lado.

Podrás guardar la partida en el **rectángulo rojo** que hay dentro de la caravana. Más ítems que puedes recoger:

1 botiquín enfrente de la caravana, **cartuchos de escopeta x2** al lado del coche cercano y **cartuchos de pistola x2** al lado de las máquinas de periódicos en Saul Street.

1 botiquín en la acera izquierda de Neely Street casi en la esquina con Saul Street.

Cartuchos de rifle x2 en Happy Burger.

Balas de pistola en la puerta de Neely's Bar que hace esquina. Si entras al bar por la puerta que hay al lado de la cabina podrás leer un nuevo y terrorífico mensaje.

Cartuchos de escopeta x2 en escaleras de la acera derecha de Sanders Street yendo hacia el este.

Balas de pistola x2 y cartuchos de escopeta enfrente de un coche aparcado al lado de Flower Shop.

Es imprescindible que vayas a Lindsey Street. Cerca de Gonzales Mexican Restaurant hay una casa en cuyo porche encontrarás una carta dirigida a James y una **llave inglesa**.

Cuando tengas este objeto sigue la recoleta si quieres:

Balas de pistola en una puerta en la esquina sur de Lindsey Street y Katz Street.

Balas de pistola al pie de una persiana en Lindsey en dirección norte antes de llegar a Vachss Road.

1 bebida isotónica y **cartuchos de rifle** en la entrada de Big Jay's en Neely Street.

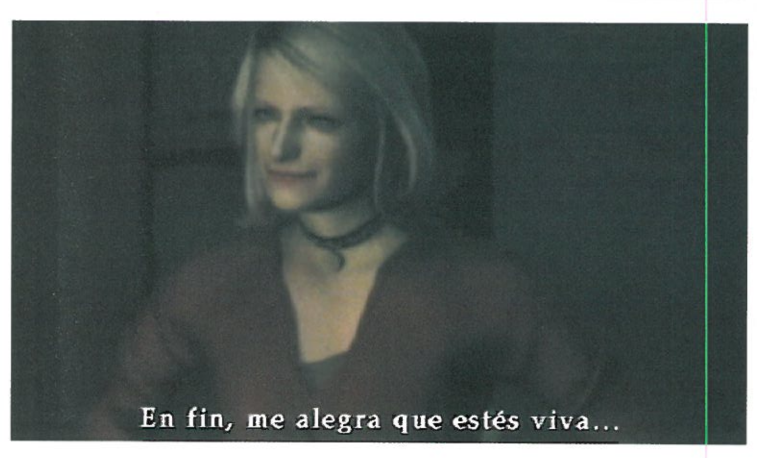
Balas de pistola en la puerta de Grand Market que hace esquina en Neely Street y Katz Street.

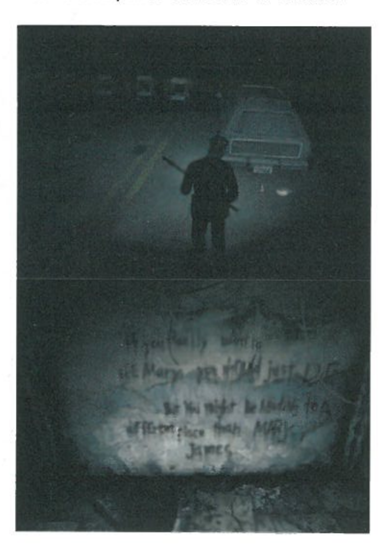
2 bebidas isotónicas yendo hacia el sur por Neely Street.

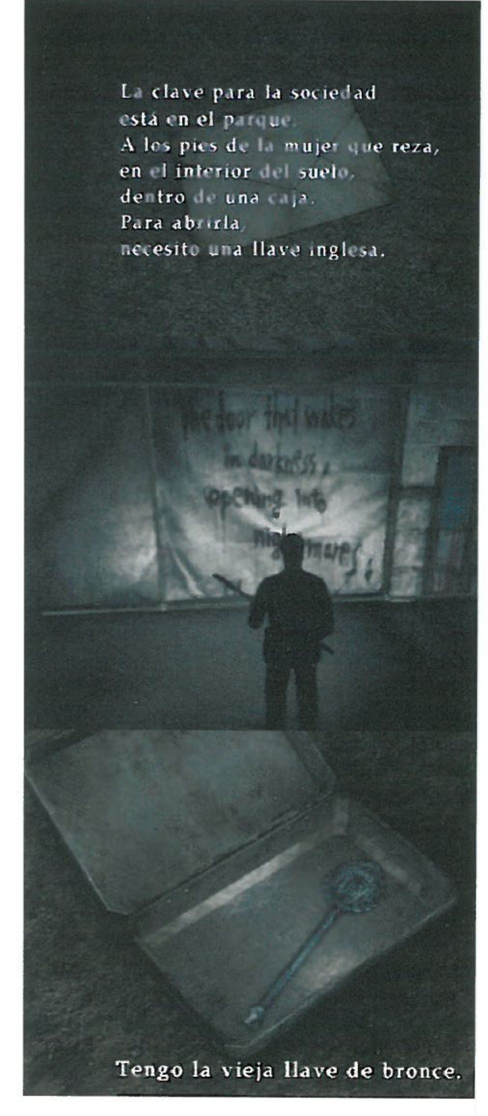
Dirígete al extremo oeste de Katz Street para encontrar una puerta al lado de un mensaje pintado en un trozo de tela. Por ella accederás de nuevo a la parte oeste de la ciudad.











Al final de la calle, tras una verja hay una **ampolla**. Sube por Munson Street para acceder a Rosewater Park por la entrada izquierda. Ve hacia el norte recogiendo los **cartuchos de escopeta x2**. Desciende tres tramos de escalera separados para localizar a la izquierda una **ampolla**. En el lugar señalado con un círculo rojo en el mapa encontrarás una estatua. Cava en el pequeño montículo de tierra de detrás para dejar al descubierto una caja. Utiliza la llave inglesa para liberarla de los pernos y coge la **vieja llave de bronce** del interior. Si necesitas munición podrás hacerte con **cartuchos de escopeta x2** en la parte este del parque. Dirígete al noroeste de Nathan Avenue. Si llegas al final de la carretera encontrarás un cadáver y **cartuchos de rifle** pero, en todo caso, tu destino es Silent Hill Historical Society. Ahora puedes acceder al edificio con la vieja llave de bronce.

SOCIEDAD HISTÓRICA SILENT HILL

Por desgracia no hay mapa de esta zona. Justo a la izquierda de la entrada verás un **rectángulo rojo**. Dedica todo el tiempo que quieras a examinar los cuadros de la sala anexa. Cruza la puerta para acceder a una sala en la que hay un agujero en la pared.

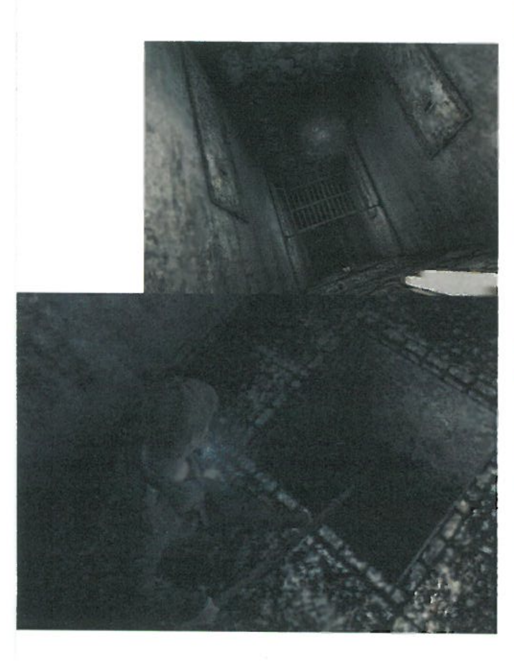
EN EL CENTRO SE HALLA UNA VITRINA TOTALMENTE DESTROZADA QUE GUARDABA LA **COPA DE OBSIDIANA**. SERÁ TUYA SI YA ACABASTE COMO MÍNIMO UNA VEZ EL JUEGO

Pasa por él y avanza por el interminable túnel hasta llegar a la puerta del final.

Lee el documento que hay en el escritorio y coge el **botiquín**. Cruza la otra puerta de la sala y en el túnel ve hacia la izquierda. Al llegar a la intersección gira a la derecha y entra en la habitación que hay justo al lado. Dentro te esperan **balas de pistola** y más cuadros. Sal al pasillo, pasa por la puerta de la derecha y salta al agujero del suelo.

Te encuentras en un pozo y no puedes escalarlo. Examina las paredes para encontrar un punto en el que puedas golpear con la cañería de acero y descubrir una puerta. Avanza para encontrar dos puertas juntas. Entra en la de la derecha y cruza otra puerta que hay en la pared de la derecha para recoger la **llave con escritura espiral**. En ese momento se apagará la linterna y James será atacado. Colócate frente a la consola que hay a la derecha de la puerta. Ponle la pila seca a tu linterna para comprobar que la sala se ha llenado de insectos y que la puerta está cerrada. Para abrirla tendrás que superar el enigma de la sala plagada.

Abandona la sala, usa la llave en la reja del suelo de la habitación anexa y baja por allí.



ENIGMA DE LA SALA PLAGADA
NIVEL FÁCIL, NORMAL Y DIFÍCIL

Una consola de nueve números y tres de ellos encendidos. ¿Qué hacer? Pues pulsar esos tres números en distinto orden hasta dar con la correcta y oir el sonido de acierto. Por ejemplo, si están iluminados 2, 7 y 9 las combinaciones posibles son: 279, 297, 729, 792, 927 ó 972.

En algunos casos sólo estarán iluminados dos números, pero eso quiere decir que uno de ellos se repite. Por ejemplo, únicamente están iluminados los números 3 y 5. Deberías probar estas combinaciones para hallar la adecuada: 335, 353, 533, 355, 535 ó 553.







PRISIÓN TOLUCA

Cuando termine la secuencia de vídeo recoge la **Tablilla del 'Cerdo glotón'** y las **2 bebidas isotónicas**. También hay un **rectángulo rojo** en la sala. Pasa por la puerta por la que salió Eddie. Avanza por el pasillo para encontrar **balas de pistola** en una mesa y un **mapa de la prisión** en otra mesa más adelante. Regresa sobre tus pasos y entra en la primera puerta que veas al este. En una ducha que está abierta localizarás la **Tablilla de la 'Seductora'**. Vuelve al pasillo y ve un poco al sur para entrar en el corredor del oeste.

Esto está plagado de monstruos... encerrados (aunque alguno anda suelto). No te pegues mucho a las celdas para que no te alcancen. Entra en la 5 a por las **balas de pistola**. Luego busca una **muñeca de cera** en la 9. Sigue por el corredor para cruzar la puerta del otro extremo y salir al pasillo del otro lado.

Ve hacia el norte y recoge las **balas de pistola** de la mesa. En la habitación del oeste hay **cartuchos de rifle**. Vuelve al pasillo y sigue hacia el norte para entrar en el corredor del oeste. En la celda 1 hay unos dibujos y en la 7 está la **Tablilla del 'Opresor'**. Para salir de la celda intenta abrir varias veces la puerta porque a la primera no lo hace. Regresa al pasillo anterior.

Entra en la enorme sala del este que es en realidad un campo de deportes. Acércate al patíbulo del centro y coloca las tres tablillas en los huecos que hay en la base. Oirás el grito de un hombre y al volver a la puerta de entrada encontrarás una **herradura**. Sal al pasillo y dirígete al norte. Cruza el corredor de celdas para aparecer en el pasillo del oeste.

Entra en la tercera puerta (empezando por arriba) de la pared oeste. Dentro hay un **botiquín** y al otro lado de la sala se ve un objeto que no puedes alcanzar. Vuelve al pasillo, abre la puerta de al lado y cruza la habitación para salir a un nuevo



pasillo. Ahora puedes acceder la sala donde estaba el objeto inalcanzable que resulta ser un **mechero**. Sal al pasillo. En esta pared están los lavabos. En el de mujeres encontrarás una puerta cerrada y ¿hay alguien dentro? En el de hombres verás un **recuadro rojo**. Abre la puerta de enfrente para entrar entrar en una oficina donde hallarás un **botiquín**, una **ampolla** y una **bebida isotónica**. Cruza la otra puerta para encontrar un **rifle de caza**, **cartuchos de rifle x2**, **cartuchos de escopeta** y **balas de pistola**. Regresa al pasillo y pasa por la puerta de barrotes. Colócate sobre la tapa del suelo y combina la muñeca de cera, el mechero y la herradura para crear un asa. Cuando abras la tapa salta al agujero para aterrizar en B1F.

Cruza la puerta de enfrente de los barrotes para llegar a ¡un depósito de cadáveres! Lo que faltaba. Pasa la puerta de enfrente y déjate caer por un agujero. Te esperan otra puerta más y un nuevo agujero por el que tirarte. Entra en el ascensor para recoger **cartuchos de escopeta**, un **botiquín**, **cartuchos de rifle** y **balas de pistola** mientras desciende. Al lado de la puerta hay un **recuadro rojo**.



EL LABERINTO Y LAGO TOLUCA

PISO SUPERIOR
Ves una puerta bloqueada por unos cables así que de momento no puedes pasar. También hay tres escaleras de mano. Utiliza cualquiera de las dos que se encuentran en un mismo pasillo frente a frente.

PISO INFERIOR
Has descendido a un pasillo octogonal con rejillas en el suelo en algunas zonas. Por debajo pasan algunos colgantes y por encima hace la ronda un Pirámide Cabeza, así que cuidado. Tienes que encontrar una bifurcación que conduzca a una sala central donde encontrarás un **cuchillo grande** y **cartuchos de escopeta x2**. Cuando los tengas regresa arriba por cualquiera de las dos escaleras.

PISO SUPERIOR
Utiliza la tercera escalera que se encuentra en el extremo de un hueco.

PISO INFERIOR
Avanza por el túnel acuoso hasta encontrar una escalera para subir y enfrentarte al **enigma de las caras**.



ENIGMA DE LAS CARAS

Uno de los puzzles más difíciles del juego, sino el que más. Fíjate en la disposición de la sala de placas metálicas. Paredes, techos y suelo se corresponden con una de las caras del dado que se encuentra en la sala anterior. Debes girar de cierta forma el dado para que quede abierta la puerta por la que accedes a la sala de placas y a la vez se abra una puerta justo enfrente.

NIVEL FÁCIL Y NORMAL

Gira el dado hasta colocar la cara de los ojos rojos mirándote a ti en posición normal y no boca arriba. Luego gírala a la izquierda o derecha (es indiferente) y podrás cruzar la habitación y bajar las escaleras.

NIVEL DIFÍCIL

No podemos darte una solución exacta ya que se genera aleatoriamente. Fíjate en la posición de las puertas y piensa en como mover las caras del cubo para colocarlas como te interesan.

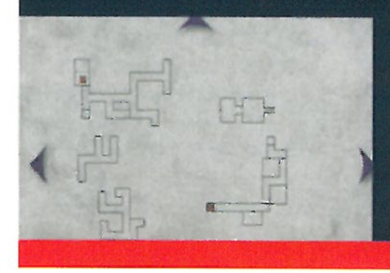


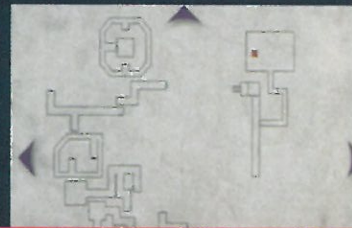
¿Qué es esto? ¿Maria no estaba muerta? Parece que esta chica tiene más vidas que un gato. Cuando finalice la charla regresa a la sala del dado, coge las **cizallas** y vuelve al principio del laberinto. Utiliza las cizallas en la puerta de los cables y baja las escaleras.

PISO INFERIOR
Sigue el túnel acuoso y gira en el recodo que aparece a la derecha tras la esquina. Sube las escaleras. (Si hubieses continuado por el túnel habrías ido a parar a un callejón sin salida).

MAPAS DEL LABERINTO

Has llegado a una zona curiosa. No encontrarás ningún mapa sino que es el propio James quien va trazándolo en su libreta. Para facilitarte las cosas te indicamos la existencia de dos únicos pisos y te ofrecemos sus mapas correspondientes ya dibujados para que puedas orientarte mejor.





PISO SUPERIOR
Debes encontrar una escalera que baje.

PISO INFERIOR
Te hallas en un túnel circular con una desviacíon interior en una de las esquinas que conduce a una nueva escalera que sube.

PISO SUPERIOR
Dirígete hacia el sur y tras unas mallas metálicas accederás a una escalera descendente.

PISO INFERIOR
Avanza por el túnel acuoso y gira en la primera bifurcación que veas al sur para llegar a otras escaleras.

PISO SUPERIOR
A tu lado hay unas **balas de pistola**. Enfrente unas escaleras que bajan.

PISO INFERIOR
En este nuevo túnel acuoso gira en el primer recodo de la izquierda para llegar a unas nuevas escaleras ascendentes. Si hubieses continuado recto te cruzarías con un Cara Pirámide que custodia otras escaleras que conducen a un pasillo donde se encuentran unas **balas de pistola**. ¿Vale la pena arriesgarse?

Se acabó el follón de escaleras. Te encuentras frente a un **rectángulo rojo** y en el suelo hay un periódico. Cruza la puerta, avanza por el pasillo y se activará una secuencia protagonizada por Angela y un extraño **Hombre Puerta**. Angela se encarga de rematar al monstruo de una forma poco ortodoxa pero efectiva. Cuando abandone la habitación haz lo mismo y cruza la puerta que hay más adelante para resolver el **enigma del falso acusado**.

Al lado de la puerta de las sogas hay otra puerta. Pasa por allí y avanza hasta llegar a unas rejas. Utiliza la llave en las esposas y podrás bajar por unas escaleras de mano.

Sigue el túnel acuoso hasta llegar a una puerta que da acceso a la celda donde se encuentra Maria... tras haber pasado a mejor vida. Tras la secuencia James se encuentra de nuevo en el túnel. Ve por él y gira a la izquierda pasando por una puerta de barrotes ahora abierta. Al final llegarás a unas escaleras de mano que debes subir.

Coge el botiquín que hay delante y registra el cementerio en busca de **cartuchos de escopeta x3** y una **ampolla**. En una lápida hay un rectángulo rojo y en otras los nombres de algunos conocidos. Salta a la tumba 'correspondiente' y baja las escaleras para llegar a una puerta tras la que se encuentra un 'nuevo' enemigo al que debes enfrentarte: **Eddie**.

El niñato cae al suelo muerto mientras James no acaba de creer que ha matado a un ser humano. Apenado abandona la sala por las puertas dobles de enfrente.





Te encuentras frente al lago. Avanza por la derecha hasta llegar a un **rectángulo rojo**. Luego sigue recto por el muelle hasta llegar a una barca. Móntate en ella para demostrar tus buenas dotes como remero. Gira a la derecha hasta quedar encarado con una luz blanca y rema recto hacia ella. Si lo haces bien (es muy fácil) atracarás en el muelle del hotel.







JEFE HOMBRE PUERTA

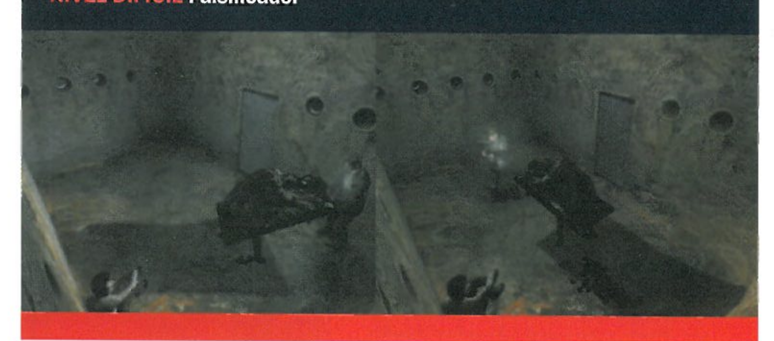
Este tipo es menos fiero de lo que parece. Si le pegas un par de tiros con la escopeta a media distancia caerá al suelo... para volver a incorporarse. Muévete bastante entre uno o dos disparos y procura no dejar que se te acerce mucho si no quieres que te pegue unos tremendos bocados en la cabeza. Para liberarte, utiliza el mismo sistema que contra los Colgantes: apretar los botones de tu mando repetidamente (sobre todo los direccionales y el de acción) para liberarte. Tras una decena de buenos impactos será historia.



ENIGMA DEL FALSO ACUSADO

Entra en la sala de la derecha para ver a seis hombres colgados. Examínalos a todos para conocer sus delitos y memoriza la posición de cada uno. Sal de la habitación, avanza por el pasillo y cruza la puerta de la izquierda. Es una sala similar pero las horcas no sujetan ningún cuello. Lee el cartel más grande y deberías deducir quién de los seis ahorcados era inocente. Cuando sepas cuál de ellos es el falso acusado tira de la soga que se haya en la misma posición que el ahorcado en la otra sala. Si aciertas te espera la llave del falso acusado en la sala de los colgados. Si fallas te aguarda una desagradable sorpresa en el pasillo. La solución es siempre la misma en cada nivel.

NIVEL FÁCIL Secuestrador
NIVEL NORMAL Incendiario
NIVEL DIFÍCIL Falsificador



JEFE EDDIE

Este combate se divide en dos partes. Equípate con la cañería de acero antes de entrar en esta sala y en cuanto acabe la secuencia de vídeo golpea con ella ya que Eddie vendrá a tu encuentro como un loco. Mantén pulsado el botón de ataque para atizarle en la cabeza hasta que huya. Aprovecha para recoger del suelo cartuchos de escopeta x2, equípate con la escopeta o el rifle de caza y síguele.

Se activará una nueva secuencia de vídeo y cuando acabe se desarrollará la segunda fase de la lucha. Una táctica conservadora consistiría en esconderse tras un trozo de carne hasta que Eddie gaste las seis balas de su revólver y tenga que recargarlo. Aprovecha para dispararle entonces con la escopeta. Si prefieres métodos más expeditivos dispárale con el rifle de caza para evitar que él te tirotee. No te confíes porque puede ocultarse y correr por la sala hasta que vea un hueco en tus defensas para acercarse y pegarte unos demoledores puñetazos.



HOTEL LAKE VIEW

Avanza por el muelle y sube las escaleras hasta que veas una fuente a tu izquierda. Acércate para poder localizar la **caja de música 'Sirenita'**. Cógela y continúa hasta entrar en el hotel.

Justo a tu izquierda verás colgado el **mapa del hotel (para residentes)**. Examínalo y entra en Restaurant 'Lake Shore'. En una mesa con mantel está la **llave 'Pez'** y, jugando con el piano, Laura. Cuando finalice la secuencia tendrás en tu inventario la **carta de Laura**. Sal del restaurante y avanza por el corredor oeste. Pasa por la última puerta de la izquierda (zona gris en el mapa) y si cruzas la puerta abierta podrás hacerte con **balas de pistola x3** y **cartuchos de rifle**. Vuelve al pasillo principal y baja por las grandes escaleras que hay en frente de la entrada del hotel.

Mira el mapa para localizar el ascensor y ve hasta ahí para coger el **disolvente**. Regresa por donde viniste y vuelve al primer piso.

Entra en Lobby por la puerta del este y acércate al mostrador para encontrar una carta. Si entras dentro de la recepción podrás coger la **llave de la habitación 312**. Sal de la recepción y dirígete al norte del Lobby donde encontrarás un **rectángulo rojo** en un sillón. También hay una caja de música grande que de momento no puedes hacer que funcione bien. Sube por las grandes escaleras al segundo piso.

Cruza la puerta oeste del pasillo y entra en Cloak Room. Dentro hay un **botiquín**, **balas de pistola x2** y **cartuchos de escopeta x2**. También encontrarás una maleta que podrás abrir con la llave 'Pez' para conseguir la **llave habitación hotel 204**. Sal del guardarropía y ve a la mesita del final del pasillo para hacerte con **balas de pistola x2**. Si entras en Reading Room verás una **bebida isotónica** y



cartuchos de escopeta x2. Es hora de utilizar la última llave para abrir la habitación 204 donde localizarás la **llave ascensor empleados** encima de una mesa. Pasa por el agujero de la pared a la habitación 202 e intenta resolver el **enigma de la maleta**.

Dirígete al ascensor este. Justo enfrente hay una **bebida isotónica** y **cartuchos de rifle**. Si miras el mapa al lado hay una sala gris sin nombre. Utiliza la llave ascensor empleados para abrir la puerta que da acceso. Dentro encontrarás **2 bebidas isotónicas** y un **rectángulo rojo** para grabar la partida. Debes entrar en el ascensor de esta habitación para que suene la alarma. Intenta marcar algún piso y desiste para darte cuenta que el peso permitido es el de una persona. Deja todos tus objetos (incluidas armas) en el armario que hay al lado y vuelve a entrar en el ascensor. Ahora podrás bajar al primer piso.

En un tablón de la pared a tu lado está **el mapa del hotel (para empleados)** que te aclarará bastante la distribución del edificio. Entra en Pantry a por la **caja de música 'Blancanieves'** y en Office a por la **cinta de vídeo** y **el abrelatas**. También puedes ir a Employee Lounge donde hay **cartuchos de rifle x2**. En todo caso cruza la puerta azul de delante de Office y baja hasta B1F.

Esquiva los dos maniquís y entra en Boiler Room ya que dentro está la **llave del bar** aparte de un **botiquín**. Un nuevo slalom entre los mismos maniquís y llegarás a Kitchen. Hazte con **3 bebidas isotónicas** y utiliza el abrelatas en la lata para conseguir una **bombilla** (en serio). Entra a Bar 'Venus Tears' y coloca la bombilla en la lámpara de la barra para que James pueda ver y abrir la cerradura de la puerta de enfrente. Sal a las escaleras y sube al primer piso.

Debes ir al segundo piso, pasando por Lobby. Entra en la habitación donde dejaste tus cosas para recuperarlas pero vigila con los maniquís que te esperan en el pasillo. Luego vuelve al Lobby para resolver el último puzzle de *Silent Hill 2*: el **enigma de la caja de música.**
Sube al segundo piso y utiliza las escaleras de delante de Cloak Room para llegar al tercero. Usa esta última llave en la puerta abatible. Entra en la habitación 312 y mete la cinta de vídeo en el aparato de vídeo. Se aclararán algunas cosas sobre la muerte de Mary, Laura charlará enérgicamente con James y éste oirá a Maria llamándole por la radio. Casi nada.

ENIGMA DE LA MALETA

DIFICULTAD FÁCIL, NORMAL Y DIFÍCIL

Examina las fotos que están esparcidas encima de la cama para descubrir una tachada con rotulador. Uiliza el disolvente sobre ella para poder leer una palabra (en inglés) que es en realidad la contraseña de la maleta que hay en la misma habitación. Mira la maleta y coloca las cuatro letras de forma que aparezca la misma palabra que en la foto. Cuando se abra obtendrás la caja de música 'Cenicienta'.



ENIGMA DE LA CAJA DE MÚSICA

Una caja de música grande con tres ranuras para insertar las correspondientes cajas de música más pequeñas que tienes en tu poder y en cada ranura hay una pista. Cuando hayas metido las tres correctamente, haz sonar la caja de música grande y conseguirás la llave de escaleras de hotel. Este es el orden en que debes colocarlas, de izquierda a derecha, si es que no conoces los cuentos.

NIVEL FÁCIL El que quieras

NIVEL NORMAL Cenicienta, Blancanieves y Sirenita

NIVEL DIFÍCIL Cenicienta, Sirenita y Blancanieves

Tengo una llave de escaleras de hotel.

HOTEL LAKE VIEW TRANSFORMADO

Como viene siendo habitual en el juego, en un momento las cosas han cambiado totalmente.
Sal de la habitación. En la puerta de la habitación 313 hay un **rectángulo rojo**.

SI TIENES LA LLAVE DE PERRO EN TU PODER UTILÍZALA EN OBSERVATION ROOM Y ENTRA EN LA SALA PARA CONTEMPLAR EL FINAL 'PERRO' DEL JUEGO

Baja al segundo piso y entra en Reading Room. Ahora encontrarás unos auriculares sobre una de las mesas con los que podrás escuchar una antigua conversación entre James y el médico de Mary.

EN LA ESTANTERÍA DE DETRÁS DE LOS AURICULARES ENCONTRARÁS EL LIBRO: 'CEREMONIA CRIMSON' SI ES LA SEGUNDA VEZ QUE JUEGAS

Ve al pasillo oeste de las habitaciones. Las puertas se comportan como teletransportadores y al abrir una apareces en otro lugar del piso. Lo más práctico es abrir la 202 para encontrarte frente a la 219. Bajo la ventana del fondo hay **balas de pistola x2**. Acércate al ascensor para encontrar en la mesita de enfrente **2 ampollas**. Móntate en el ascensor y marca B.

Este piso está inundado y bajo el agua corretean los enemigos. Ve a Bar 'Venus Tears' y recoge las **5 bebidas isotónicas** que están junto al resto de bebidas. En Kitchen hay un **botiquín**, **cartuchos de escopeta x2** y **cartuchos de rifle x2**. Pasa por la puerta de las escaleras del norte de Store Room.

Tras contemplar la 'ardiente' secuencia no intentes subir porque te quemarás. Pasa de nuevo por la puerta y... aparecerás en las escaleras intactas. Sube al primer piso.

Frente al lavabo de mujeres se encuentran **2 ampollas** y cerca de Manager's Office hay **cartuchos de rifle x2**. Pasa por la puerta del extremo este justo debajo de Security Office. Avanza por el corredor baja el cual



merodean un par de Colgantes y cruza la puerta del final para aparecer en una sala con ¡9 rectángulos rojos! Guardemos la partida por si acaso. Una última puerta y asistes a la tercera defución de Maria. Eso quiere decir que resucitó dos veces, ¡una más que Jesucristo! Tras la secuencia deberás enfrentarte a **dos Pirámide Cabeza**.

Registra a ambos para conseguir el **huevo color de orín** y el **huevo escarlata**. Coloca un huevo en una de las puertas que están en la misma pared y el otro huevo en la otra puerta. Sal por cualquiera de ellas y cruza la puerta de salida del hotel para encontrarte en un pasillo. Oirás una antigua conversación entre Mary y James mientras avanzas. Pasa por la puerta del final.

Está lloviendo. Sube todas las escaleras metálicas para llegar a una gran planta donde te espera ¡Mary! Habla con ella para descubrir que en realidad es un **Demonio**.

JEFE DOS PIRÁMIDE CABEZA

Si ya es difícil combatir contra uno, imagínate contra dos. Te proponemos dos tácticas bastante efectivas para derrotarlos. La primera consistiría en equiparte con el rifle de precisión y dispararles desde bastante distancia. Ve de rincón a rincón repitiendo la operación pero sobre todo no dejes que se acerque en exceso o te ensartarán con sus lanzas.

La segunda táctica es un poco suicida pero da excelentes resultados si se aplica bien. Equípate con el cuchillo grande y atráeles. Barre con el cuchillo de lado a lado ya que les hace muchísimo daño. Vigila tu salud y recupérate cuando te hayan clavado sus lanzas tres o cuatro veces.

En ambos casos, cuando han recibido el suficiente castigo se irán al centro de la sala y se autoempalarán.

JEFE DEMONIO

Un enemigo de lengua viperina. A corta distancia enrolla su lengua a tu cuello y te ahoga, así que apreta frenéticamente los botones direccionales del mando para librarte. A media distancia lanza lengüetazos a la cara. Y a larga distancia suelta un enjambre de molestas mariposas que dañan y no dejan disparar. Llega hasta este enemigo bien pertrechado de ítems curativos y munición para tu rifle. Con menos de 20 disparos lograrás que caiga al suelo. Un último disparo y habrás completado exitosamente el juego.

EXTRA FINALES

Las cosas que hagas o dejes de hacer en determinados momentos del juego determinarán cuál de los cinco finales podrás presenciar. Esto es lo que tienes que hacer (o no hacer) en cada caso para disfrutar del final correspondiente.





MARIA

- **Cuando te encuentres por primera vez a Maria en Rosewater Park pasea con ella por la zona, es decir, anda y no corras. Tómate tu tiempo.**
- **No vayas directamente a Pete's Bowl-o-Rama. Intenta acompañarla primero al hotel por Nathan Avenue y llega hasta donde está cortada la carretera.**
- **Ve donde te diga y haz las cosas sin rechistar.**
- **Visítala varias veces cuando esté acostada en la habitación S3 del hospital.**
- **Evita por todos los medios que resulte herida.**
- **No examines ni la foto de Mary ni el cuchillo de Angela.**
- **En el pasillo final ve todo lo rápido que puedas y no escuches totalmente la antigua conversación entre James y Mary.**

DEJAR

- **Golpea a Maria con el tablón de madera dos o tres veces... pero sin pasarte y no la mates.**
- **Cuanto menos tiempo tarde en llevarla desde Rosewater Park a la habitación S3 del hospital, mejor.**
- **Examina la foto de Mary.**
- **No examines el cuchillo de Angela.**
- **Cúrate cada vez que seas herido y evita que esto ocurra muy a menudo.**
- **En el pasillo final escucha totalmente la antigua conversación entre James y Mary.**

EN AGUA

- **Examina el cuchillo de Angela.**
- **Lee el diario que hay en el tejado del hospital.**
- **Ponte los auriculares en Reading Room en Hotel Lake View transformado.**
- **No te cures en seguida cuando te hieran.**
- **En el pasillo final escucha totalmente la antigua conversación entre James y Mary.**

RENACIMIENTO

- **Consigue estos cuatro objetos secretos la segunda vez que juegues tras haber completado una vez el juego: *crisma blanco, libro: 'Memorias perdidas', copa de obsidiana* y *libro: 'Ceremonia Crimson'*.**

PERRO

- **Si ya has contemplado el final 'Renacimiento' o los tres finales 'Maria', 'Dejar' y 'En Agua' examina la caseta que hay en frente de la salida oeste de Rosewater Park para encontrar dentro la llave de perro. Utilízala luego para abrir y entrar en Observation Room tras haber visto la cinta de vídeo.**



PSONE PS2

PLANETSTATION E HYPNOSYS SORTEAMOS

2 CESTAS NAVIDEÑAS DE PERIFÉRICOS

SORTEAMOS TODO LO QUE NECESITAS PARA DISFRUTAR A FONDO DE TUS JUEGOS FAVORITOS DURANTE ESTAS NAVIDADES. CADA UNO DE LOS DOS LOTES ESTÁ COMPUESTO POR PERIFÉRICOS VALORADOS EN MÁS DE 30.000 PESETAS. PARA HACERTE CON UNO SÓLO TIENES QUE RELLENAR EL SIGUIENTE CUPÓN Y ENVIARLO A LA DIRECCIÓN INDICADA.

ZONA DVD

FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR

Director **Hironobu Sakaguchi** Guión **Al Reinert, J. Vintar, H. Sakaguchi**
Columbia Tri-Star, 4.495 pesetas (27,02 euros)
La joven doctora Aki Ross está buscando la clave para librarse de la invasión de fantasmas alienígenas que están arrasando el planeta, y sus sueños parecen contener la respuesta. Debe encontrar el Séptimo Espíritu, la clave para vencer a los alienígenas.

ANIMACIÓN APARTE, ES UNA DE LAS MEJORES PELÍCULAS DE CIENCIA-FICCIÓN DE LOS ÚLTIMOS AÑOS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés y portugués
EXTRAS Making of, Documentales, Tomas falsas, Borrador final completo, Investigaciones y storyboards, Easter egg, Trailers, Banda sonora con comentarios, DVD-ROM, spots, Álbum fotográfico





LOS PADRES DE ELLA



Director **Jay Roach** Intérpretes **Ben Stiller, Robert De Niro, Teri Polo**
Universal, 3.995 pesetas (24,01 euros)
Greg Follen quiere pedir en matrimonio a su novia Pam durante el fin de semana que van a pasar en casa de sus futuros suegros. Lo malo es que el padre de la chica, Jack Byrnes, no siente simpatía alguna por Greg, y tampoco le ayuda su facilidad para provocar catástrofes.

LE FALTA ALGO DE MALA LECHE, PERO STILLER Y DE NIRO CONSIGUEN QUE TE MUERAS DE RISA

SONIDO **Dolby Digital 5.1 (Castellano, inglés e italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés para sordos, portugúes e italiano**
EXTRAS **Escenas inéditas, Imágenes del rodaje, Tomas falsas, Trailers, Notas de producción**

10+2: LA NOCHE MÁGICA



Director **Miquel Pujol**
Lauren Films, 2.995 pesetas (18,00 euros)
En la escuela de Numerolandia todo el mundo está muy atareado preparando la cena de Nochebuena. Pero el ayudante del profesor Aristóteles, Infinit, se duerme y llega tarde, armando tan estropicio que decide escaparse del colegio, avergonzado.

CINE DE ANIMACIÓN ESPAÑOL Y PARA LOS PEQUES DE LA CASA, PARA VARIAR CON ESPÍRITU DIDÁCTICO

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, catalán e inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Making of, Trailer y promo, Colección 10+2, Fichas técnicas**

FIESTA DE LA NIEVE



Director **Chris Koch** Intérpretes **Chris Elliot, Mark Webber, Chevy Chase**
Paramount, 3.995 pesetas (24,01 euros)
Una gran nevada bloquea un pueblo cercano a Nueva York, por lo que los colegios cierran durante ese día. Vista la situación, un quinceañero aprovecha para intentar ligarse a la guapa de clase, mientras su hermana pequeña intenta evitar que quiten la nieve de los caminos.

DOS MONSTRUOS DEL HUMOR, ELLIOT Y CHASE, EN UNA COMEDIA PARA TODA LA FAMILIA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés e italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés, italiano, portugués, croata, griego, hebreo, eslovaco**
EXTRAS **Entrevistas, *Nickexclusivas*, Cortometraje *Fiesta de la nieve***

RUGRATS EN PARÍS: LA PELÍCULA

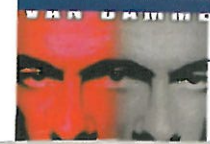


Director **Stig Bergqvist y Paul Demeyer** Guión **Arlene Klasky, Gabor Csupo, Paul Germain**
Paramount, 3.995 pesetas (24,01 euros)
El parque de atracciones EuroReptarlandia, situado en París, le encarga a Stu Pickles que les haga su nuevo invento, el Reptar, por lo que toda la tropa de los Rugrats se va a la capital francesa.

DE LAS POCAS SERIES PARA NIÑOS QUE NO LOS TRATA COMO SI FUERAN TONTOS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés, italiano y francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés, italiano**
EXTRAS **Documental, Finales alternativos, Vídeo musical, Trailer y anuncios, Demostración de efectos sonoros**

REPLICANT



Director **Ringo Lam** Intérpretes **Jean-Claude Van Damme, Michael Rooker, Catherine Dent**
Filmax, 3.995 pesetas (24,01 euros)

MANOLITO GAFOTAS: ¡MOLA SER JEFE!

Director **Joan Potau** Intérpretes **María Barranco, El Gran Wyoming, Doro Berenguer**

CASUALIDAD O NO, ESTE MES SALEN A LA VENTA AL MISMO TIEMPO DOS DVDS DIRECTAMENTE RELACIONADOS CON LOS VIDEOJUEGOS. SE TRATA DE LAS PELÍCULAS DE DOS SAGAS MÍTICAS COMO SON *TOMB RAIDER* Y *FINAL FANTASY*, CON SENDAS EDICIONES LLENAS DE INTERESANTÍSIMOS EXTRAS CON LOS QUE PODRÉIS EXPLOTAR A FONDO VUESTRA PS2. BIENVENIDOS A ZONA DVD.



COCODRILO DUNDEE EN LOS ÁNGELES

Director **Simon Wincer** Intérpretes **P. Hogan, L. Kozlowski y J. Burns**
Manga Films, 3.995 pesetas (24,01 euros)
El padre de la compañera de Mick 'Cocodrilo' Dundee, Sue, la llama para pedirle que se haga cargo de la dirección de su periódico, en Los Ángeles. Así que los dos y su hijo Mikey hacen las maletas y se encaminan a los Estados Unidos.

TRECE AÑOS MÁS TARDE, PAUL HOGAN PRETENDE QUE ALGUIEN RECUERDE A SU COCODRILO DUNDEE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano e inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Making of, Escenas del rodaje, Charlando con 'Cocodrilo', Rueda de prensa, Trailer**

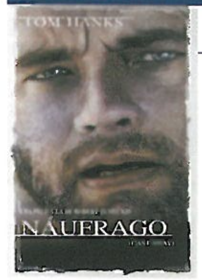


EL PESO DEL AGUA

Director **Kathryn Bigelow** Intérpretes **Catherine McCormack, Sarah Polley, Sean Penn**
Manga Films, Alquiler
Una fotógrafo, Jean Janes, viaja en yate junto a su marido, el hermano de éste y su novia hasta la isla donde, en 1873, dos mujeres noruegas fueron asesinadas. Poco a poco irá descubriendo lo que ocurrió, mientras su matrimonio se va yendo a pique.

UNA HISTORIA DE ASESINATOS Y MALOS ROLLOS DONDE ELIZABETH HURLEY HACE SU PAPEL DE SIEMPRE

SONIDO **Estéreo (Castellano e inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Entrevistas, Trailer, Fichas y filmografías**

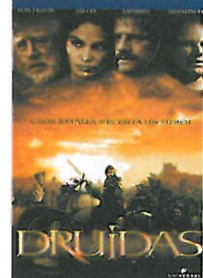


NÁUFRAGO

Director **Robert Zemeckis** Intérpretes **Tom Hanks, Helen Hunt, Nick Searcy**
Universal, 4.495 pesetas (27,02 euros)
Para Chuck Noland, ingeniero de sistemas de FedEx, la vida gira alrededor de los relojes. Sin embargo, cuando sufre un accidente de avión que le deja aislado en una isla desierta, se verá obligado a replantearse su vida y sus prioridades.

ZEMECKIS Y HANKS QUIEREN REPETIR SU LUCIMIENTO DE *FORREST GUMP* Y LO CONSIGUEN

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés e italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, italiano y portugués**
EXTRAS **Making of, Entrevistas, Documentales, Efectos especiales, Trailer y anuncios, Fotos y storyboards**



DRUIDAS

Director **Jacques Dorfmann** Intérpretes **T.: Christopher Lambert, Klaus Maria Brandauer, Inés Sastre**
Universal, 3.995 pesetas (24,01 euros)
El joven hijo del jefe de los Arvenes, Vercingetorix, es criado y entrenado por los Druidas después de que su padre sea asesinado por las tropas del César. Después de resultar engañado por éste, el guerrero galo empleará todas sus fuerzas para que la Galia recupere su libertad perdida.

QUIERE SER LA VERSIÓN SERIA DE LA HISTORIA DE ASTÉRIX, PERO PROVOCA AÚN MÁS RISA QUE AQUÉLLA

SONIDO **Dolby (Castellano e inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés y portugués**
EXTRAS **Making of, Promoción, Filmografías y fichas, Notas de producción**



CORAZÓN DE BOMBÓN

Director **Álvaro Saenz de Heredia** Intérpretes **Javier Martín, Valeria Marini y Agata Lys**
Lauren Films, 2.995 pesetas (18,00 euros)
Un supuesto escritor, Luis, se ve obligado a disfrazarse de mujer para esquivar la ira del marido de su amante Marga. Pero volviendo a casa, encuentra a Virginia a punto de suicidarse y la convence de que no lo haga. Luis se enamora de ella, pero la chica cree que él es una mujer…

EL DIRECTOR DE LAS PELÍCULAS DE MARTES Y 13 Y DE CHIQUITO SE LANZA A HACER UNA COMEDIA ROMÁNTICA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
EXTRAS **Making of, Entrevistas, Imágenes del rodaje, Storyboards, Galería de posters, Fichas y biofilmografías**

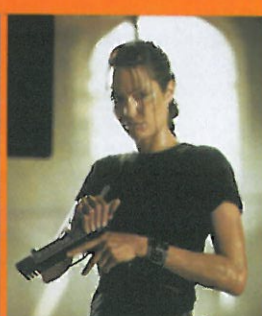
LARA CROFT: TOMB RAIDER

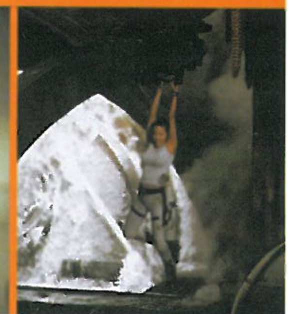
Director **Simon West** Intérpretes **Angelina Jolie, Jon Voight, Iain Glen**
Paramount, 3.995 pesetas (23,99 euros)
La arqueóloga Lara Croft descubre que va a producirse un alineamiento de planetas que sólo ocurre cada 5.000 años, y que le dará a un antiquísimo artefacto llamado el Triángulo de la Luz el poder de controlar el tiempo…

EL CARISMA Y LA BELLEZA DE ANGELINA JOLIE VALEN POR TODA LA (MEDIOCRE) PELÍCULA

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano e inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Entrevistas, Los especialistas de *Tomb Raider*, Efectos especiales, La historia de *Tomb Raider*, Escenas suprimidas, Secuencia de créditos alternativa, Videoclip









MI QUERIDO REHÉN

Director **James Lapine** Intérpretes **Susan Sarandon, Stephen Dorff, Jay O. Sanders**
Paramount, 3.995 pesetas (24,01 euros)
Justo el día en que Charlotte, un ama de casa, decide sacar todos sus ahorros del banco para abandonar a su marido, un joven atracador llamado Jake entra a robar para enviarle el dinero a su novia embarazada. En su huida, toma a Charlotte como rehén.

EL JOVENCITO DORFF SE DEJA TENTAR POR LA CINCUENTONA DE BUEN VER QUE ES SARANDON

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano), estéreo (inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer y avances, Filmografías**



¡YO TAMBIÉN ME PASO A LA PS2!

SOS (E-MAIL)

Necesito urgentemente que me respondáis la carta antes de Navidades, si no es mucha molestia para Drako, Holybear y mi querida Tucán.

¿Tucán? ¿Drako? Amigo SOS, nos da en la nariz que la última vez que leíste *PlanetStation*, Constantino Romero aún llevaba flequillo.

Escuchen con atención: tengo mi Play de 32 bits desde hace un par de años, unos 30 juegos, periféricos para parar un tren: pistola Falcon, volante Speedster... ¿Merece la pena vender todo esto y a cambio comprar mi soñada PS2?

Depende de lo que prefieras: seguir con una consola a la que le queda apenas un año de vida o conseguir otra que va camino de convertirse en la líder del mercado (y en la que están apareciendo la mayoría de los mejores juegos).

Supongo que pasado un tiempo el precio bajará y también el de los juegos.

Sony ya ha hecho una importante bajada de precio, pero aún así es bastante probable que incluso sea más barata cuando lleguen X-Box y GameCube. En cuanto a los juegos, algunas distribuidoras ya han comenzado con una política de abaratamiento de su software.

Se me hace un nudo en el estómago de pensar que no podré tener mis *GT3*, *MGS2*, *FFX*, *FFXII*... Aconsejadme sabiamente, por favor, ya que soy un fiel seguidor vuestro desde el número 4 de la sagrada *Planet*.

¿Que nosotros te aconsejemos sabiamente? Eso es como pedirle a Boris Izaguirre que aparezca en *Crónicas Marcianas* sin enseñar los calzoncillos...

¿Saldrá algún día la película de *Resident Evil*?

Por supuesto, pero ten en cuenta que para hacer aparecer tanto zombie se necesitan muchísimos efectos especiales (al parecer pensaron contratar a Sara Montiel, la Duquesa de Alba y Marujita Díaz, pero se dieron cuenta de que la gente saldría corriendo aterrada de las salas), así que la postproducción se está alargando. De todas formas, si no se produce ningún retraso, a partir de abril o mayo del año próximo podremos disfrutar de ella.

En el *FFVIII* dos cosas. ¿Cómo puedo hacer un parque de chocobos?

Pues con unos sacos de cemento y un poco de paciencia, incluso puedes construirte un chaletito de chocobos (aunque no te garantizamos que cuando llueva no haya goteras). En serio, no hay forma alguna de hacer lo que mencionas en *FFVIII*.

¿Dónde se consigue un adamiento, o cómo?

Imaginando que te referías al Adamantino, hay tres formas de conseguirlo. La más fácil es convertir la Carta de Minotauro mediante la habilidad de Quetzal, pero si no quieres perder dicha carta puedes intentar agenciarte uno usando 'Arrebatar' en tu segundo combate contra el robot BGH251F2. No obstante, la opción más fiable es quitárselos a las tortugas gigantes Adamantaimais mediante la capacidad 'Objetos Raros' de Bahamut. Estas tortugas habitan en las playas de la isla Longhorn, al Norte de Galbadia. Para encontrarlas, sólo tienes que correr por la playa mientras el mar no cubre y pararte justo cuando las olas cubran la arena.

¿Cómo cojes me puedo cargar a Seifer en tercer CD al final? ¡ES IMPOSIBLE! Tengo a mi grupo sobre el nivel 50.**

Lo más fácil para vencerle es que le extraigas magia 'Aura' y la lances sobre tu grupo. Eso les permetirá usar Técnicas Especiales sin que se reduzcan sus puntos de vida, causando además unos daños máximos. Claro, que si Seifer te parece difícil... ¡espérate a ver lo que se te viene encima en el cuarto CD!

Espero no ser muy pesado. Por favor, publicadla y así sabré si gracias a vosotros tendré unos Reyes felices delante de la tele.

Hombre, si consigues tu PS2 seguramente tendrás unos Reyes felices delante, detrás, a los lados, arriba y debajo de la tele...

LOS PROTAGONISTAS CLÓNICOS DE SQUARE

ADELA CABRERA
(VILLA DEL RÍO, CÓRDOBA)

Sois la mejor revista del mundo mundial, por eso, aprovecharé para preguntaros algo.

Después de lanzarnos semejante piropo puedes pedirnos lo que quieras... menos que te hagamos un *strip-tease*, que no queremos tener que llevarte de urgencia al hospital con vomitera crónica.

¿Por qué en cada *Final Fantasy* hay personajes diferentes pero muy parecidos? ¿No deberían hacer como *Tomb Raider*, *Spyro*, *Rayman* y otros tantos? Y si cambian los personajes, que lo hagan para que sean más diferentes, ¿no?

El problema está en que un señor llamado Tetsuya Nomura, que se encarga del diseño de los personajes de los juegos de Square, tiene para los protagonistas una imaginación más limitada que las capacidades vocales de Enrique Iglesias. Vamos, que el hombre se repite más que un bocadillo de ajo...

¿Existe el *Bust-A-Groove 3* para PS2?

Por supuesto. De hecho, fue uno de los primeros títulos que aparecieron para PS2 y contaba con un periférico especial en forma de 'guantes' para su uso... Lamentablemente, lo más seguro es que este juego no llegue nunca a nuestro país.

¿Por qué tarde o temprano se desfasan las consolas? ¿Creéis que acabaremos con una Playstation 8 con 13.228 megas?

Bueno, si no se desfasaran aún estaríamos jugando al *Pong* (aquel arcaico juego formado por dos raquetas lineales y un punto como pelota) en la Atari 2600. Tú no te preocupes por las consolas que llegarán: lo que debes hacer es disfrutar de tu PS2, que es lo que toca.

¿Creéis que la película de *Final Fantasy* debería haberse hecho con los personajes del juego? Sería mejor, ¿no?

Para nuestro gusto *Final Fantasy: La Fuerza Interior* es una magnífica película (lo que pasa es que tiene un final más espeso que un batido de cemento), pero probablemente les habría funcionado mejor en taquilla si hubieran hecho una adaptación de cualquiera de sus maravillosos RPGs... y seguramente no se habrían pegado ese batacazo financiero, que ha dejado los bolsillos de sus mandamases temblando.

¿Cuál es vuestro juego favorito de Playstation?

Partiendo de que suponemos que te refieres a los juegos de PSX, lo cierto es que cada miembro de la Redacción tiene sus propias preferencias. Nuestro director Snatcher entrena con *Metal Gear Solid* sus habilidades para esquivar los intentos de cobro de nuestras deudas en el Bar Tolo, el jefe de redacción Holybear sueña con un asado de chocobos con salsa al roquefort gracias a *Final Fantasy VIII* y T-Virus, nuestro redactor, se siente como en casa rodeado de zombies en descomposición gracias a *Resident Evil 2*.

Bueno, no os entretengo más, que seguro que estáis deseando terminar para jugar al *Devil May Cry*, ¿a que sí, pillines?

No te creas... no es por darte envidia, pero ejem ejem... la verdad es que *Devil May Cry* lo tenemos ya un poco visto...

SOBRE LA DURACIÓN DE *FFX*

XAVI BAS (E-MAIL)

Como muchas personas saben, vuestra revista es la mejor, vuestros chistes son los mejores (principalmente porque la competencia no los hace) y además ¡os sigo desde mucho antes de que cambiáseis el formato!

¿La competencia no hace chistes en sus revistas? Será porque ellos se mantienen serenos mientras escriben sus artículos, a diferencia de *PlanetStation* (si nos hicieran un control de alcoholemia, nos quitarían todos los carnets de *GT3*).

¿*FFIX* y *FFX* tienen la misma duración? Porque si es así no me

LA IMPORTANTE REBAJA DEL PRECIO DE LA PS2 Y EL LANZAMIENTO DE JUEGOS TAN GENIALES COMO *JAK & DAXTER*, *GRAND THEFT AUTO III* O *DEVIL MAY CRY* (POR NO HABLAR DE LOS VENIDEROS *METAL GEAR SOLID 2* Y *FINAL FANTASY X*) HACEN QUE CADA VEZ HAYA MÁS JUGONES QUE OPTEN POR LA BESTIA NEGRA DE SONY Y DEJEN DE LADO SU 32 BITS. Y AQUÍ ESTAMOS NOSOTROS PARA RESPONDER A VUESTRAS PREGUNTAS SOBRE AMBAS PLATAFORMAS.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, C/ JOVENTUT, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)
planet@intercom.es

durará más de mes y medio, y no me vale la excusa de que no sabéis el idioma nipón.
No, no tienen la misma duración: *FFX* será más corto. Claro que,si quieres que te dure más, proponemos un truco: coge el mando de la PS2 con una sola mano y prueba a luchar apretando los botones con la nariz. Ya verás cómo el juego se te hace eterno...

Hablando de *FF*, ya sé que os lo debía haber preguntado hace unos años, pero es que hay un amigo que quiere saber cómo se consigue Zack (para controlarlo) en el *FFVII*.
Pues nos resultaría más fácil explicarte cuál es la composición química del ácido desoxirribonucleico, porque no nos consta que Zack sea controlable en *FFVII*.

***¿Tony Hawk's Pro Skater 3* será el mejor en su género?**
Sin duda. La versión para PS2 de *Tony Hawk's 3* contiene suficientes novedades y mejoras para que Neversoft siga soportando sobre sus hombros el título de creadores de la mejor saga de *skate* de todos los tiempos.

Y por último, ¿me podéis decir cómo co se consigue en el *GT3* el F094/s (el negro) en la versión PAL? Si es que existe, porque haciendo la copa Polyphony Digital profesional ¡no te lo dan!**
Por supuesto que existe. Lo único que tienes que hacer es mirar de nuevo nuestra guía, y verás que detrás de "Gana la Copa Polyphony Digital Cup Profesional" pone "Completa el juego al 100%". No hay más secreto que ése.

Ah, y a ver si hacéis una guía decente de este magnífico juego.
Con el atajo de indecentes que se dedica a hacer esta revista, sería más fácil que José Luis Moreno se llevara el Oscar al mejor actor por *Torrente 2*.

QUEREMOS SIMULADORES DE LIGUE

NOELIA VARGAS (MÁLAGA)

¡Reholaaaaaaas! ¿Os acordáis de mí? Eso espero, je je. No he podido escribiros antes por los estudios y todo el rollo ése, pero ¡he regresado! Temblaaaaaaaad, temblaaaaaaad, qué miedo vais a pasaaaaaaar...
¿Cómo no vamos a acordarnos de una *pedacho* de dibujante como tú, Noelia? Ya hemos empezado a temblar, pero no porque nos des miedo, sino porque acabamos de venir del Bar Tolo y en la calle hace un frío que te mueres...

¿Habéis probado la consola Wonderswan portátil que se vende en Japón (si es que aún la venden, claro)? Sé que hace algún tiempo sacaron una versión a todo color con pantalla monocroma, y que tiene un gran número de juegos relacionados con el anime. Aquí nunca llegará, ¿verdad?

EL GALLINERO

UN DEFENSOR DE LA PLAY MOSQUEADO

JOSÉ MANUEL ROMERO (AVINYONET DE PUIGVENTÓS, GIRONA)

Tenía un problema con mi Play (...) y decidí escribiros por si podíais ayudarme, o a algún otro lector le había pasado lo mismo. Cuál fue mi sorpresa cuando al mirar la sección *Al Habla* encuentro mi nombre en *El Gallinero* bajo el título 'La lenta decadencia de la PSX'. Me jo**ó bastante porque en ningún momento he pensado eso de la Play.



ADELA CABRERA

AL HABLA

La verdad es que sería más fácil que nuestro presidente Aznar se afeitara el bigote a que la Wonderswan llegara a nuestro país. **Confirmádmelo o desmentidlo, *please*. He oído que habrá una peli de ¡*Parasite Eve*! ¡Wau! Mi querida Aya en pantalla grande... Sniff...**
Pues en parte te lo confirmamos y en parte te lo desmentimos. Lo que existe es una película japonesa de bajo presupuesto del año 1997, dirigida por un tal Masayuki Oichai y que adapta *Parasite Eve*, la novela de Hideaki Sena en la que Square se inspiró para las aventuras de Aya Brea. Sentimos decirte que Aya no aparecía en la novela, así que en el filme tampoco.
Ésta es importante, ¿es cierto que a la X-Box, debido a su gran capacidad y potencia, de alguna manera se le podrán conectar unos cascos que venderán por separado de realidad virtual o algo así? No estoy muy enterada.
Vamos por partes, Noelia. Primero, el prototipo que ha aparecido no es exactamente un casco de realidad virtual, sino sencillamente de una especie de pantalla en forma de gafas. Y segundo, a no ser que Mr. Gates use su habilidad especial 'Golpe de Cheque' y se lo lleve para su consola, este invento ha aparecido para PS2.
¿Me recomendáis el *Kingdom Under Fire* para PC?
¿Cómo quieres que te recomendemos un juego de PC en una revista de Playstation? Es como si le pidieras a Rivaldo que dijera que el Real Madrid es el mejor equipo de España... aunque, entre nosotros, y que no salga de aquí: *Kingdom Under Fire* no es nada del otro mundo.
Estoy obsesionada con los juegos de ligue, me quiero hacer con un *Tokimeki Memorial* desde hace tiempo, pero sé que si me lo compro en una tienda de importación no estará traducido, y encima en japonés, que es peor, y eso no mola. ¿Qué hago? ¿Me lo compro aun así?
Teniendo en cuenta que, por lo que nos dices, sabes menos japonés que Cañita Brava, no te lo recomendamos porque no te ibas a enterar de nada. De todas formas, si nos lo permites te aconsejaríamos que no te *obsesiones* con los juegos de ligue y lo pruebes en vivo y en directo, que es mucho más divertido (lo malo es que no puedes reiniciar partida...)
¿Si la distribuidora es Konami y tiene una buena aceptación en España, por qué se empeñan en no traer títulos como *Tokimeki Memorial Drama Series Vol. 1*, *To Heart* o *Cardcaptor Sakura*?
Porque los juegos que tú mencionas (especialmente *Tokimeki Memorial* y *To Heart*) son muy japoneses. Comprende que en nuestro país los simuladores sentimentales no funcionarían bien porque está muy arraigada la tradición de ganarse una calabaza tras otra en las discotecas (y si no, que nos lo digan a nosotros).
Hablando de la película de *Resident Evil*, la actriz que interpretará a Jill, Milla Jovovich, no se parece en nada a ella. En la peli incluso le cambian el nombre, se llamará a Alicia. ¡¿Cómo se atreven?! ¡Les voy a poner un pleito al dire y a todos sus compadres que se les caerán los gayumbos!
Bueno, eeeeeh... quizá la actriz no se parece a Jill y se llama de forma diferente... ¿a lo mejor porque no se trata de Jill? La película es una precuela de los juegos, así que no aparecerá ninguno de los Redfields y compañía.
Me he pasado el *Metal Gear Solid* desde que lo tengo seis veces (...) ¡y no me canso! Sólo echo en falta una cosa... ¡a mi pobre Sniper! ¡He maldecido a Snake innumerables veces en la escena en que Wolf muere en la nieve abrazando su rifle fuertemente contra su pecho! ¡¿Cómo has podido, serpiente de pacotilla?! ¡Snake te odioooooooooo! ¿No sale Sniper Wolf en *Metal Gear Solid 2*?
¿Qué querías que hiciera Snake, que se pusiera de rodillas delante de Sniper Wolf y le dijera "Venga guapa, reviéntame la cabeza"? ¿Quién habría salvado al mundo entonces, Otacon? La verdad es que sí, que Sniper Wolf tiene un cameo en *MGS2* en forma de Calippo de fresa... ejem, ejem... Hablando en serio... la verdad es que no, que no sale en lo nuevo de Kojima.
Me marcho ya, daos un besito de mi parte a todos los planeteros de la Redacción. ¡Ah! Y muchas gracias por publicarme mi carta la otra vez (hubo fiesta en casa y todo, je je).
Pues no queremos ni pensar qué pedazo de juerga organizaréis si te toca alguna vez alguno de nuestros concursos...



NOELIA VARGAS
¡GANADORA! TARJETA MEMORIA 2MB

VALENTINO, EL TERROR DE LAS CHICAS

VALENTINO ROSSI (E-MAIL)

Esta vez soy Valentino Rossi... y no incluiré ninguna chorrada. Juas, ya me río...
No te preocupes, que si no incluyes ninguna chorrada ya nos encargaremos nosotros de soltar unas cuantas (al fin y al cabo, para eso nos pagan).
'Gracias' por publicar mi dirección... (...) ha servido de algo porque estoy conociendo a una gran chica, y espero que publiquéis su carta: Scherezade.
¡Qué suerte! ¡Mira que nosotros publicamos nuestra dirección en cada número y todavía no hemos conocido a ninguna 'gran chica'!
¿Habéis conseguido hacer todos los *gaps* en el *Tony Hawk's Pro Skater 2*? ¿Es posible?
Más o menos. Nuestro ínclito redactor T-Virus, en su etapa de repasador de guías, se recorrió de arriba abajo todas las pistas de *Tony Hawk's 2* y dice que es posible hacer todos los *gaps*... sólo que algunos son más difíciles que sorber un solomillo con una pajita de plástico.
Lo digo porque me gustaría conseguir la Private Carrera... Al grano: ¿algún truco para ello?
Mucho nos tememos que no, y que tendrás que conseguirlo de manera 'artesanal', es decir, haciendo todos los *gaps*. Ánimo.
Cuando pregunté por *Racing Driver*, me refería a *Pro Race Driver*... ¿Alguna curiosidad y demás información sobre este prometedor juego?
Pues que en Europa se llamará *TOCA Race Driver* y aprovechará toda la potencia de la bestia negra de Sony, sobre todo gracias al FEM (Finite Element Modeling), un sistema de



deformación de la estructura de los coches que hará que la degradación de éstos sea más realista que nunca. Y sobre todo cabe destacar que incluirá por primera vez en la saga TOCA una trama narrativa. Habrá un protagonista llamado Ryan McKane que, aparte de disputar carreras, deberá interactuar con su familia, otros colegas de carrera y sus mánagers. De todas formas aún no se sabe cuándo saldrá el juego, aunque en principio debería ser el año próximo.

Quiero quedar bien con todas las chicas: por favor, poned a un hombre en el Despegue. ¿Qué tal Logan este mismo mes? ¿La excusa? Hombre, sale *Syphon Filter 3* de aquí a poco... Venga, enrollaos...

Aunque nos pareciera bien poner a un hombre en el Despegue, ¿tú crees que íbamos a poner a alguien como ese caracartón, con el carisma de un saco de cemento, que es Logan?

Otra duda sobre *MGS*. En la lista de números del códec hay 10 espacios: Campbell, Master, Natasha, Mei Ling, Garganta Profunda, Otacon, el Presidente, Meryl, uno que ahora no me acuerdo y el décimo, ¿a quién pertenece? Vamos, el que queda vacío...

La verdad es que te has liado un poco. El único personaje que falta en tu lista es Naomi Hunter, que emite por la misma frecuencia que Campbell, igual que el Presidente. Si echas cuentas, verás que en realidad sólo son siete los espacios ocupados del códec. Sigue quedando uno vacío, eso sí, el octavo... pero no corresponde a nadie. Sencillamente a Kojima le salieron los personajes impares.

Por cierto, que sepáis que las chicas me desean. Pero preferiría decir que no lo hacen y cobrar por jugar a las Plays, hacer algunos chistes y aguantar a los compañeros de Redacción... Es que hay que ver...

Te lo cambiamos cuando quieras. Después de estar unos días luchando a brazo partido para que Holybear no se zampe tu comida, aguantando los discursos de T-Virus sobre los concursantes de *Operación Triunfo* y soportando la nube de espeso humo que rodea siempre a Snatcher, te echarías a los brazos de la primera chica que pasara cerca tuyo.

¿Qué me podéis decir del *Half-Life*? Obviamente, del de PS2...

Pues que Gearbox, sus desarrolladores, han potenciado el motor gráfico original aumentando el número de polígonos de los modelados y haciendo más detalladas las texturas. Asimismo, se podrá jugar con un teclado y un ratón conectados a los puertos USB de la PS2, y han creado un modo cooperativo llamado Decay, compuesto por diez misiones basadas en la colaboración con un segundo personaje.

Bueno, saludos a todo Dios creado por la imaginación humana, a la secretaria de Editorial Aurum, a los que me agregaron en su momento, cómo no a la Redacción entera y a Cerecita, que sé que te gusta que te llame así...

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Hola chicos! Soy una chica de 15 años que quiere formar un club de PSX, PS2 y música. Quien se quiera apuntar sólo tiene que mandar su dirección y unos cuantos sellos a:

Paqui Luna
c/Mercado 21, 1º 2ª
04721 El Parador (Almería)

Nuestro lector Millán Lorenzo quiere conocer aficionados a la Playstation para comentar el acuerdo de Capcom con Nintendo.
Su e-mail es:
xavisku@hotmail.com



Nos preguntamos quién puede tener un gusto tan 'especial' como para que quiera que le llamen Cerecita (excepto a un Fruitti, claro).

LOS REDFIELD YA TIENEN (OTRA) CASA

ÁNGEL BOLÓS (VALENCIA)

Como cualquier seguidor de la saga *Resident Evil* estoy 'preocupado' por el futuro de la misma en la negra de Sony. Ya había oído que existía un acuerdo entre Capcom y Nintendo, pero no me lo terminaba de creer (me parecía muy raro) y en el número anterior de vuestra revista lo volví a leer y entonces se confirmó lo que parecía imposible. ¿Se sabe algo más del tema? ¿Se sabe ya el nombre de esos cuatro juegos?

Lo que se sabe es que Capcom realizará para Nintendo los respectivos *remakes* de los cuatro juegos aparecidos de la saga (sí, incluido *RE Code: Veronica*), además de la precuela llamada *RE 0* y la secuela, de nombre *RE 4*.

¿Hay alguna posibilidad de que salgan con el tiempo en PS2?

No nos extrañaría, teniendo en cuenta la muy especial noción de 'exclusividad' que tiene Capcom (ahí está *RE Code: Veronica* 'exclusivísimo para Dreamcast' para probarlo)... aunque la cosa es menos segura que comprar acciones de Gescartera.

Cuando salgan esos cuatro juegos para la consola de Nintendo, ¿Capcom seguirá con la saga en PS2?

Si Sony se saca del bolsillo un buen fajo de billetes y lo orienta hacia Shinji Mikami, agitándolo para que le llegue el olor, puede ser que se aleje de Nintendo y vuelva a la consola que vio nacer la saga.

¿Qué juegos de este género se espera que salgan en PS2?

Pues ya tienes en la calle *Extermination* (bastante correcto y muy entretenido), *Onimusha* (más bien corto pero realmente magnífico), *Silent Hill 2* (un survival horror diferente pero magistral) y *RE Code: Veronica X* (sobran las palabras: imprescindible). Dentro de poco también va a aparecer *Run Like Hell*, y si tienes un poco de paciencia algún día también llegará *Onimusha 2*.

Cambiando de tema (porque no de consola), ¿hay alguna diferencia entre poner la consola en vertical o en horizontal? ¿Es necesario ponerle el soporte vertical a la consola para que esté en posición?

La enorme diferencia está en que si la pones en vertical está vertical, y si la pones en horizontal está horizontal. Hablando en serio, lo que ocurre es que en vertical ocupa menos espacio. Y no, no es necesario ponerle el soporte vertical, pero sirve para que no hayan accidentes y te quedes sin PS2.

Gracias por todo, espero no haber sido muy pesado con las preguntas.

Tranquilo, amigo Ángel, después de ver entera la tertulia de *Qué grande es el cine* todo lo demás nos parece de una ligereza etérea.

AHORRANDO PARA CONSEGUIR LA PS2

RINOA (E-MAIL)

Antes de nada quiero deciros que para mí sois la mejor (y única) revista.

Ay... Llevamos toda la vida esperando que alguna chica nos diga eso mismo de nosotros, y no de nuestra revista...

Dejando de lado el peloteo... ¿Qué mes saldrá *FFX*? Es que estoy ahorrando para una PS2 y voy a esperar a que salga.

Pues todavía tienes tiempo para ahorrar, porque seguramente hasta el verano del año próximo no veremos el ejemplo del mal gusto para vestir que es Tidus. Aunque, si te sirve de consuelo, tamaño retraso apunta a que el juego, aunque todavía no está confirmado oficialmente, aparecezca doblado al castellano (recuerda que es el primero de la saga con voces).

Leí en el especial del número 36 que *Devil May Cry* tendrá tanta acción como *Dino Crisis 2*, ¿es cierto? Espero que sea más largo.

Con un protagonista como Dante, al que llevar armas en acción en la mano le gusta más que a José Manuel Parada la arqueología, te podemos asegurar que *Devil May Cry* tendrá mucho más acción que *Dino Crisis 2* (y más frenética, gracias a su impagable banda sonora *techno*). Por desgracia, no es más largo... de hecho, es bastante corto. Pero eso sí: es una auténtica obra maestra.

Otra cosa, ¿para cuándo el *MGS2*?

El próximo 22 de febrero ya podremos recibir con los brazos abiertos a Solid Snake y al personaje que toma su testigo, Raiden.

Hay una cosa que me está agobiando, ¿los mandos, juegos y tarjetas de memoria de PSX valdrán para PS2? Espero que sí, porque sino vaya puda.**

No te sigas agobiando, porque sí que podrás usarlos. Los mandos de PSX funcionan perfectamente en la PS2 (al menos, los oficiales), igual que los juegos (con mínimas excepciones como *MGS: VR Missions*). Por otro lado, puedes usar las tarjetas de memoria para los juegos de PSX, pero no para los de PS2 (cosa lógica, pues necesitan mucho más espacio).

Como dentro de poco tendré que alimentar la circuitería de una consola más ambiciosa que la gris, ¿podríais ordenarme de mejor a peor estos juegos: *Baldur's Gate, Parappa the Rapper 2, Jak & Daxter, Ape Escape*?

Sin problemas: *Jak & Daxter, Baldur's Gate, Parappa the Rapper 2* y *Ape Escape*.

¿Qué otros juegos me recomendáis? Y sobre todo, ¿qué otros juegos de rol merecen la pena o van a salir dentro de poco?

Ya hay muchos buenos juegos en el catálogo de la PS2, pero te recomendamos *SSX, Tony Hawk's Pro Skater 3, GT3 A-Spec, Time Crisis 2, Onimusha, RE Code: Veronica X, Silent Hill 2* y *Z.O.E.* Por desgracia, de momento los buenos juegos de rol escasean más que los buenos actores en *Al Salir de Clase*, y lo más decente que hay es *Dark Cloud*. Si tienes un poco de paciencia, tienen que llegar a nuestro país *Suidoken* y *Kingdom Hearts*.

Bueno, creo que ya me he enrollado suficiente. Un besazo y un abrazo para los mejores redactores de la mejor revista de PSX y PS2 (como habréis notado soy bastante mentirosa).

¿Mentirosa? ¿Por qué? Nos pareces una de las chicas más sinceras que hemos conocido. Y con muy buen criterio para los redactores y las revistas, por cierto.

¿DÓNDE ESTÁ LA RAYA, AQUÍ O AQUÍ?

MIGUEL MOLINA (VALENCIA)

Os han echado tantos piropos que lo único que se me ha ocurrido es realizar este regalo a todos los miembros de la revista que sean del Barcelona.

Muchas gracias por el detalle de enviar los cromos del Madrid, amigo Miguel, aunque lo cierto es que a los miembros de esta Redacción sólo nos molesta que pierda el Barcelona cuando lo llevamos nosotros en el *Pro Evolution Soccer*.

Tengo unas dudillas en el *FFIX*. ¿Dónde cones está la Raya? En vuestra revista ponía en el Continente Perdido, pero como que es muy grande y no voy a ir de bosque en bosque buscándola.**

Pues no te queda otro remedio, porque no hay una localización exacta de este curioso animalejo, así que échale paciencia y recórrete los bosques del Continente Perdido. Más vueltas tuvo que dar Marco con su mono Amedio, y mira qué cara de contento tenía siempre...

En el juego *Ark of Time*, no tengo ni la más remota idea de cómo coger al joo cangrejo del pescador. ¿Cómo se atrapa?**

Tiene que poner resina en la roca plana de la playa y, sobre ella, poner cebo para cangrejos. Vete un poco lejos para que el cangrejo salga a por la comida y, como éste se quedará más pegado que Robocop a un imán industrial, podrás hacerte con él sin problemas.

¿Me podríais decir algunos de los últimos juegos de aventura gráfica para PSX que sean fáciles y decentes?

Te recomendamos *La Ruta a El Dorado*, que es una muy buena aventura gráfica y además muy sencilla. También hay otros juegos, pero no cumplen tus condiciones: por ejemplo, *Drácula 2: El Último Santuario* es tremendamente difícil y *Fear Effect 2: Retro Helix* puede ser cualquier cosa menos 'decente' (en él se ve más superficie de piel desnuda que en una playa nudista).

¿Cambiarán mucho los gráficos del superjuego *Tony Hawk's 3* de PS2 a PSX? ¿Merecerá la pena comprarlo para PSX?

Teniendo en cuenta que hablamos de adaptar un juego para una consola de última generación de 128 bits a otra con un buen puñado de años encima y con sólo 32 bits, pues digamos que obligatoriamente tienen que cambiar (y a peor, claro). Aun así, si tienes una PSX no dudes en comprártelo: pese a que *Tony Hawk's 2* siga siendo mejor, el catálogo de la gris no está como para despreciar buenos juegos como éste.

Una última cosa. Yo les digo a mis amigos que me quiero comprar la negra y ellos me dicen que es una

tontería, que si me compro un ordenador lo aprovecharé mejor ya que puedo jugar a todos los juegos de casi todas las consolas. ¿Qué pensáis vosotros? ¿Qué consejos me dais para mandar a freír espárragos a mis amigos?
Usar emuladores de consola para ordenador sin tener el juego original es ilegal, y por lo tanto nunca vamos a recomendárselo a nadie en esta revista, pero además has de tener en cuenta que un juego emulado nunca funcionará a la misma velocidad ni con la misma calidad que si lo jugaras en una consola.
Un saludo a todos vosotros y también a los cantantes el Sevilla, el Puto, el Vidalito, el Chicho y el Zippy.
La próxima vez que los veamos por el Bar Tolo saludaremos a los Mojinos Escozíos de tu parte, no te preocupes.

¡ESE *PEDACHO* DE *CHRONO CROSS*!

ÁNGEL LÓPEZ (SANT BOI DE LLOBREGAT, BARCELONA)

Buenas vecinos. Quería haceros unas preguntas.
Encantado, vecino. Si necesitas cualquier cosa sólo tienes que decirlo... bueno, excepto pedirnos sal. Toda la que teníamos la engulló Holybear en uno de su crisis hambrientas.
¿Sabéis dónde se puede conseguir la banda sonora de *Tony Hawk's Pro Skater 3*? He oído que ha salido a la venta, pero no la encuentro.
Efectivamente, el pasado mes de octubre apareció en Estados Unidos un doble CD con música extraída o inspirada de *Tony Hawk's 3* (uno de los CDs llenos de interesantísimas pistas multimedia), pero que lo encuentres en nuestro país es más difícil que levantar una X-Box con una sola mano. La única posibilidad que tienes es pedirlo de importación.
He oído rumores acerca de un (atentos a la noticia) *Chrono Cross 2* para consola. ¿Podríais dar información?
Efectivamente, hubo un rumor acerca de que aparecería un *Chrono Cross 2X* para X-Box, pero esa información era menos fiable que un político en elecciones. De momento, Square no ha mencionado nada acerca de esa secuela.
Esperemos que si sale, llegue a nuestro país, porque soy uno de los pocos que tienen el *Chrono Cross*.

La verdad es que lo recomiendo, pero eso sí... ¡¡¡¡es un inglés muy difícil!!!!
Bueno, no sólo en inglés de *Chrono Cross* es difícil (debido a que la mayoría de sus personajes utiliza un acento o dialecto distinto), sino el inglés en general... sobre todo si no lo has estudiado nunca. Aun así, tienes razón: es un pedazo de juegazo que no debería perderse ningún aficionado a los RPGs que se precie (y que tenga un diccionario de inglés en casa).
Una cosa más. ¿Cómo se puede pasar de pantalla en el *GTA III*?
Si con 'cambiar de pantalla' te refieres a cambiar de escenario de juego, la verdad es que es muy sencillo: sólo tienes que cumplir todas y cada una de las misiones que te encargan en la parte de la ciudad en la que estés jugando en ese momento.
Bueno, eso es todo. En la *Planet* 37 salís todos en las fotos, pero no os he visto nunca.
Puede que tenga algo que ver que no vayamos gritando por la calle: "¡¡Somos de *PlanetStation*!! ¡¡Somos de *PlanetStation*!!" (aunque a más de uno de la Redacción le gustaría).



ALVARO LABRADOR



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PS2)

MODO GUANTELETE

Acábate el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el modo Guantelete. Si consigues acabártelo, accederás al modo de dificultad Extremo.

FIFA 2002 (PS ONE Y PS2)

Torneos de bonificación

Gana las siguientes clasificaciones para la Copa del Mundo para desbloquear los correspondientes torneos:

AFC Copa de Asia
CONMEBOL Gold Cup
CONCACAF Copa América
UEFA Eurocopa (2004)

Completa todos los torneos excepto el último bloqueado para acceder a la Copa Confederación FIFA

DESBLOQUEAR FOTOGRAFÍAS

Gana los siguientes eventos para desbloquear la correspondiente fotografía de un jugador:

Clasificación Copa del Mundo de AFC Myung Bo Hong
Clasificación Copa del Mundo de UEFA





Clasificación Copa del Mundo CONMEBOL Roberto Carlos
Clasificación Copa del Mundo CONCACAF Ruud Van Nistelrooy
EFA Nuno Gomez
Eurocopa Íker Casillas
Eurocopa Thierry Henry
Copa América Henrik Larsson
Gold Cup Thomasz Rodzinski
FIFA Steve Marlet

MEN IN BLACK

Todas las armas

En la pantalla de password, introduce como contraseña la palabra MAGICPOCKETS. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido confirmándolo.

Doble velocidad

En la pantalla de password, introduce como contraseña la palabra RUNSLIKETHEWIND. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido confirmándolo.

Modo borracho

En la pantalla de password, introduce como contraseña la palabra MENINBLURRR. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido confirmándolo.

Modo altura

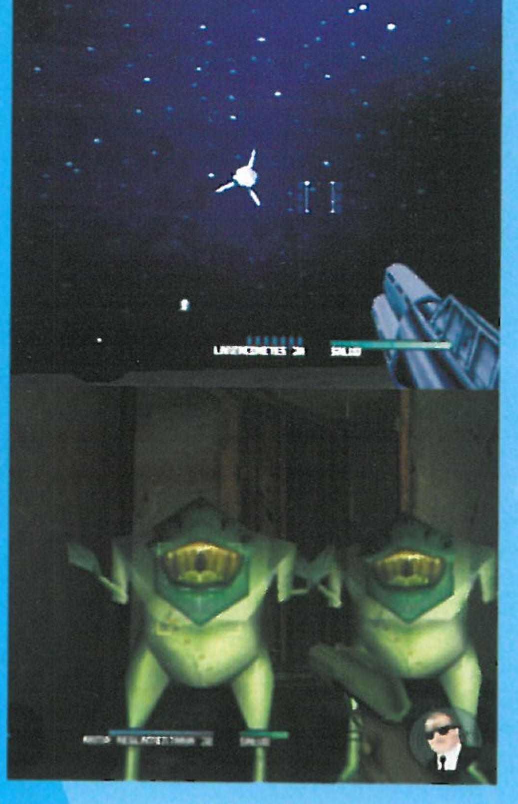
En la pantalla de password, introduce como contraseña la palabra ALIENSEYEVIEW. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido confirmándolo.

Munición infinita

En la pantalla de password, introduce como contraseña la palabra UFO. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido confirmándolo.

Sombras Men in Black

En la pantalla de password, introduce como contraseña la



palabra TINTEDSPECS. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido confirmándolo.

Matar de un solo tiro

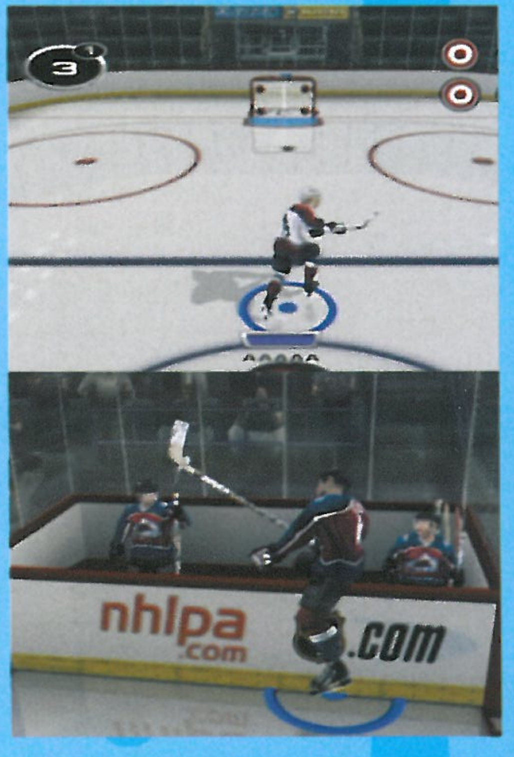
En la pantalla de password, introduce como contraseña la palabra ONESHOTSPLAT. Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido confirmándolo.

NHL HITZ 2002 (PS2)

TRUCOS SOBRE HIELO

Los siguientes trucos se activan en la pantalla de presentación de los equipos, justo antes de que empiece el partido, mientras el juego carga. Verás que hay unos iconos en la parte superior de la pantalla. El primero de ellos se modifica con ■, el segundo con ▲ y el tercero con ●. El número que acompaña a cada uno es el número de veces que ha de pulsarse. Por último, recuerda siempre pulsar la dirección que te indicamos al final.



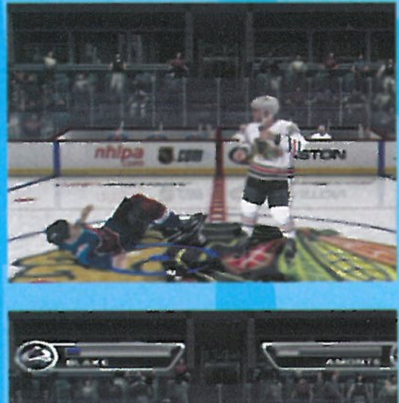


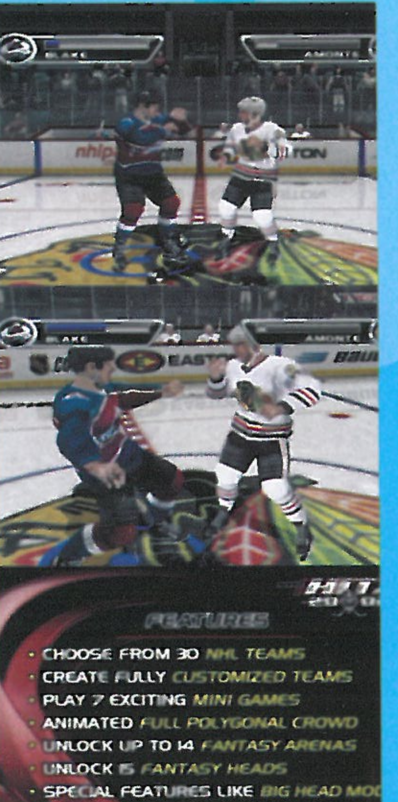
Jugador cabezón
Pulsa ■ x2, →
Jugador ultracabezón
Pulsa ■ x3, →
Equipo cabezón
Pulsa ■ x2, ▲ x2, ←
Equipo ultracabezón
Pulsa ■ x3, ▲ x3, ←
Grandes golpes
Pulsa ■ x2, ▲ x3, ● x4, ↓
Golpes retardados
Pulsa ■ x3, ▲ x2, ● x1, ↓
Hitz time
Pulsa ■, ● x4, →
Sin público
Pulsa ■ x2, ▲, →
Marcos de pinball
Pulsa ■ x4, ▲ x2, ● x3, →
Mostrar la velocidad de disparo
Pulsa ■, ●, ↑
Mostrar el 'punto caliente' del equipo
Pulsa ■ x2, ●, ↑
Sin amagos
Pulsa ■ x4, ▲ x2, ● x4, ↓
Sin saque
Pulsa ■, ▲, ●, ↓
Sin reloj
Pulsa ■ x2, ▲, ● x3, ←
Gran stick
Pulsa ■, ▲ x2, ●, ↑
Stick enorme
Pulsa ■ x3, ▲ x2, ●, ↑
Stick Bulldozer
Pulsa ■ x2, ▲, ● x2, ←
Bola de tenis
Pulsa ■, ▲ x3, ● x2, ↓
Modo nieve
Pulsa ■, ▲ x2, ●, ←
Modo lluvia
Pulsa ■, ▲ x4, ●, ←
Efecto dominó
Pulsa ■, ● x2, →
Turbo
Pulsa ● x2, ↑
Turbo infinito
Pulsa ■ x4, ▲, ● x3, →
Ganar luchas por goles
Pulsa ■ x2, ● x2, ←
Mejorar habilidades
Pulsa ■ x2, ▲ x2, ● x2, ↓
Primero de 7 victorias
Pulsa ■ x3, ▲ x2, ● x3, ←



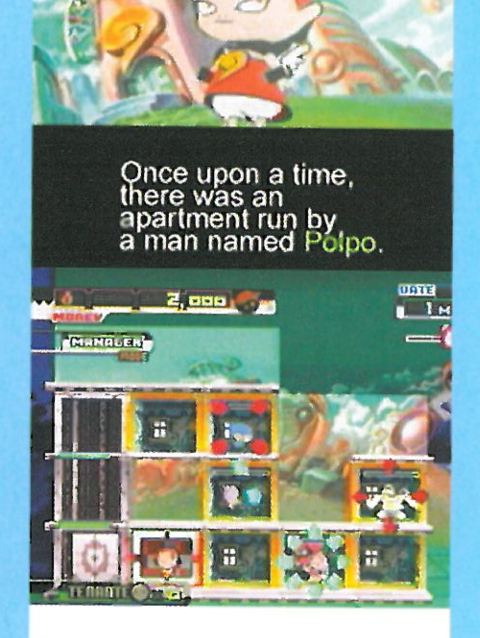








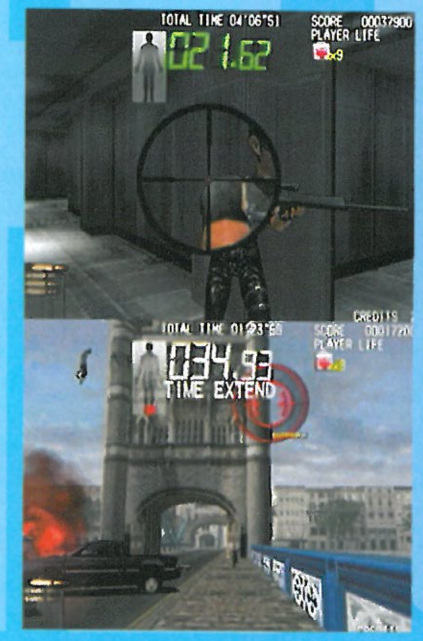
Más tiempo para introducir códigos
Pulsa ■ x3, ▲ x3, ● x3, →
Desactivar el código previo
Pulsa ▲, ↓
Descubrir códigos
Si te fijas en el gradería, muchas veces el público levanta pancartas con símbolos dibujados en ellas. Estos son los códigos para activar distintos efectos (como los que te hemos marcado arriba). Una forma fácil de ver estas pancartas es fijarse en las gradas cuando emiten las repeticiones después de un tanto.
Más créditos
Selecciona la dificultad All-Star y comienza un nuevo juego. Cambia a la dificultad Rookie durante el encuentro. Ahora tendrás los créditos correspondientes a jugar en esta dificultad, jugando de manera más fácil.

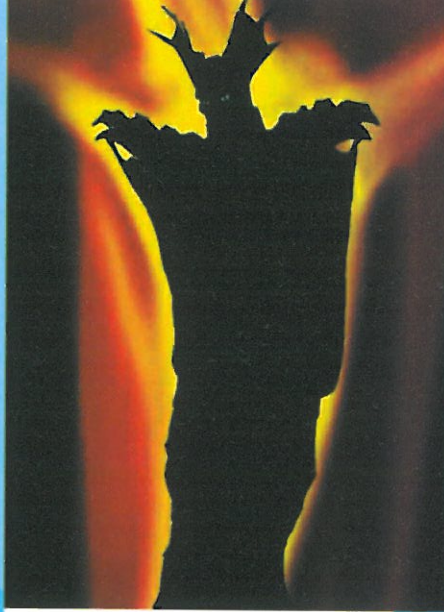


ONE PIECE MANSION

JUGAR CON PUTICA

Para jugar con la hermana del protagonista, Putica, debes acabarte los siete niveles del modo Story y guardar los datos.







SILENT SCOPE 2 (PS2)

Cambio vital

En el modo Story, pausa el juego y pulsa ●, ×, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Si lo has hecho correctamente, cambiarás 5 segundos de tu tiempo por algo más de energía.

Cambio temporal

En el modo Story, pausa el juego y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ●. Si lo has hecho correctamente, cambiarás parte de tu energía por 5 segundos de tiempo extra.

Incrementar vidas

Juega hasta quedarte sin más vidas. Cada vez que lo hagas, conseguirás aumentar tu tope, hasta un máximo de 8. Para ajustar este número, debes ir a la pantalla de Opciones.

Incrementar tiempo

Juega hasta quedarte sin tiempo. De esta manera, podrás incrementar tu tiempo hasta 120 segundos como máximo. Para ajustar este número, debes ir a la pantalla de Opciones.

3 créditos

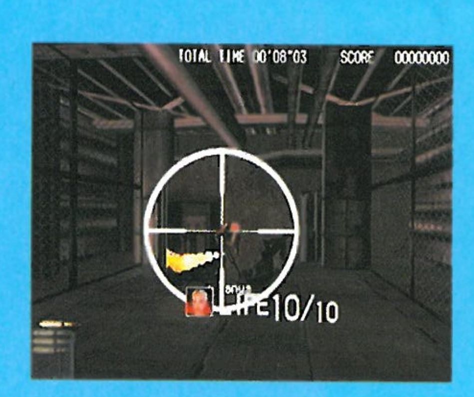
Utiliza más de 15 créditos y de esta manera podrás incrementar el número de continuaciones hasta 3 en la pantalla de Opciones.

4 créditos

Utiliza más de 30 créditos y de esta manera podrás incrementar el número de continuaciones hasta 4 en la pantalla de Opciones.

Créditos infinitos

Utiliza más de 100 créditos y de esta manera podrás ajustar el número de continuaciones a 'Infinito' en la pantalla de Opciones.





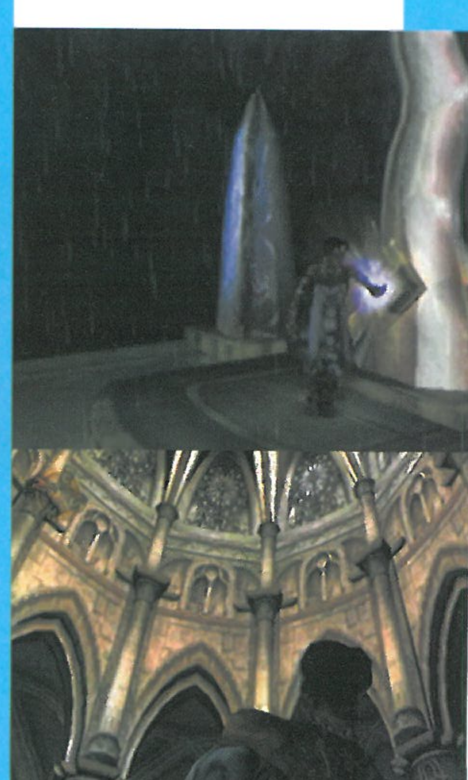
SOUL REAVER 2

MATERIALES EXTRA

En el menú principal, pulsa ←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ×. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un mensaje indicándolo. Ahora, podrás acceder a todos los materiales extra que antes estaban bloqueados.

La Segadora de Fuego

Pausa el juego, mantén apretado R1 y pulsa ↓, ●, ▲, ↑, →, ●. Ahora podrás utilizar la poderosa y apreciada Segadora de Fuego.

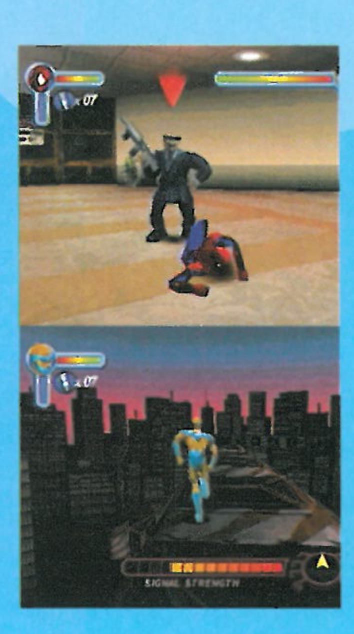




SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO

Todos los trucos
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce AUNTMAY para desbloquear todos los trucos con este código maestro.
Debug mode
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código DRILHERE para acceder al Debug mode, donde podrás hacer interesantes modificaciones.
Seleccionar nivel
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código NONJYMNT para poder elegir el nivel en que jugar.
Galerías al completo
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código DRKROOM para desbloquear el contenido de las galerías.
¡A entrenar!
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código CEREBRA para desbloquear todos los desafíos de entrenamiento.
Cabezón
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código ALIEN para que la cabeza de Spiderman adopte dimensiones exageradas.

Con pies de plomo
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código STACEYD y conseguirás que Spidey tenga unos pies, no sabemos si de plomo, pero desde luego mucho más grandes y pesados de lo habitual.
Modo What if?
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código VVISIONS. Sólo podrás jugar niveles que hayas acabado.
Cuánta chulería...
Entra en Opciones, y luego en Cheats. Introduce el código VVHISCRS, y de esta manera podrás ver las puntuaciones de los programadores del juego.





Fantasma araña
Más que un truco, es una pequeña curiosidad. Entra en Visor, Trajes y pulsa y mantén apretado L1 + L2 + R1. Ahora, pulsa R2, y la silueta de Spiderman empezará a desvanecerse misteriosamente...





CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS –COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS– HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

ONE PIECE MANSION

Dinero infinito
8012FED8 FFFF
Dinero al máximo
8012FED8 FFFF
8012FEDA 7FFF
Siempre en la primera semana
3012FEE4 0000
Siempre en el primer mes
3012FEE5 0000
Siempre en el primer año
3012FEE6 0001
Parar reloj
8012FEE2 01C8
Activar Putica
30114F65 0001

POWER RANGERS TIME FORCE

Tiempo infinito
800C9B1E02C5

SPIDERMAN 2

Activar sólo 2 cartuchos de red
800C2228 0001
Activar balanceo mejorado
800C2224 0001
Activar salto mejorado
800C2220 0001
Activar fuerza mejorada
800C221C 0001
Activar redes infinitas
800C2218 0001
Activar invulnerabilidad
800C2214 0001
Activar ocultación
800C2210 0001
Activar selección de nivel
800C1FD8 0001
Activar todo
800B31D4 0102
800B31EE 0001
50000F02 0000
800B31F8 FFFF

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 FIFA 2002
2 HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3 METAL GEAR SOLID BAND
4 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5 SPIDERMAN 2 ENTER: ELECTRO
6 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
7 SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN (PLATINUM)
8 TEKKEN 3 (PLATINUM)
9 CASTLEVANIA CHRONICLES
10 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND (PLATINUM)

PS2

1 PRO EVOLUTION SOCCER
2 SILENT HILL 2 - DIGIPACK
3 FIFA 2002
4 GRAND THEFT AUTO 3
5 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
6 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
7 BURNOUT
8 AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS
9 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
10 NBA LIVE 2002

N 64

1 POKÉMON STADIUM 2
2 MARIO PARTY 3
3 PAPER MARIO
4 EXCITEBIKE 64
5 PERFECT DARK
6 BANJO TOOIE
7 THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
8 MARIO TENNIS
9 DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK
10 SUPER SMASH BROS.

DREAMCAST

1 HEADHUNTER
2 SHENMUE 2
3 VIRTUA TENNIS 2
4 90 MINUTOS SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL
5 SONIC ADVENTURE
6 SHENMUE
7 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
8 DINO CRISIS
9 ALONE IN THE DARK 4: TNN
10 TOY RACER

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **2.490 PTAS (14,97 E)** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 16**

3 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **4.990 PTAS (29,99 E)** ANÁLISIS **PLANET 29**

4 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.900 PTAS (23,44 E)** ANÁLISIS **PLANET 10**

5 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 26**

6 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 14**

7 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 10**

8 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 12**

9 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 12**

10 ALONE IN THE DARK 4: TNN
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **7.490 PTAS (45,02 E)** ANÁLISIS **PLANET 33**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!

ENVÍANOS TU RÁNKING CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25



RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 **JAK & DAXTER**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **9.990 PTAS (60,04 E)** ANÁLISIS **PLANET 37**

2 **DEVIL MAY CRY**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **10.990 PTAS (66,05 E)** ANÁLISIS **PLANET 38**

3 **GRAND THEFT AUTO 3**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **10.990 PTAS (66,05 E)** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 **GRAN TURISMO 3**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **9.990 PTAS (60,04 E)** ANÁLISIS **PLANET 34**

5 **PRO EVOLUTION SOCCER**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **10.490 PTAS (63,05 E)** ANÁLISIS **PLANET 38**

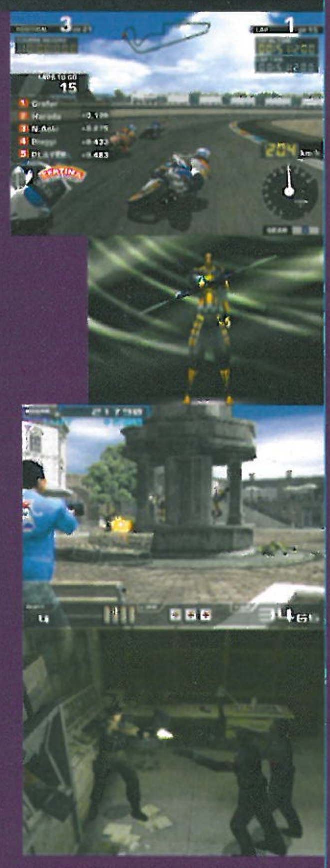
6 **RE: CODE VERONICA X**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **10.990 PTAS (66,05 E)** ANÁLISIS **PLANET 36**

7 **SILENT HILL 2**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **10.990 PTAS (66,05 E)** ANÁLISIS **PLANET 38**

8 **TIME CRISIS 2**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **9.990 PTAS (60,04 E)** ANÁLISIS **PLANET 36**

9 **DEAD OR ALIVE 2**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **6.990 PTAS (42,01 E)** ANÁLISIS **PLANET 27**

10 **Z.O.E.**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **9.990 PTAS (60,04 E)** ANÁLISIS **PLANET 31**



LOS MEJORES DEL MES

1 **DEVIL MAY CRY**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**

2 **BALDUR'S GATE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACTION-RPG**

3 **SILENT HILL 2**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **S. HORROR**

4 **SOUL REAVER 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

5 **SPIDERMAN 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

LOS MÁS ESPERADOS

1 **METAL GEAR SOLID 2 (PS2)**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 **FINAL FANTASY X (PS2)**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

3 **MAXIMO (PS2)**
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ARCADE**

4 **COMMANDOS 2 (PS2)**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ESTRATEGIA**

5 **VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 **METAL GEAR SOLID**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **2.490 PTAS (14,97 E)** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 **FINAL FANTASY VIII**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 **VAGRANT STORY**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **4.990 PTAS (29,99 E)** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 **RESIDENT EVIL 2**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 **TEKKEN 3**
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.990 PTAS (23,98 E)** ANÁLISIS **PLANET 12**



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!**
Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!**
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.
1 año de PlanetStation + controlador - 15% descuento (sobre el precio de portada) = ¡4.950 pesetas! (29,75 euros)

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas / 29,75 euros (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío (9,02 euros). Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular: Caducidad:

Firma: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

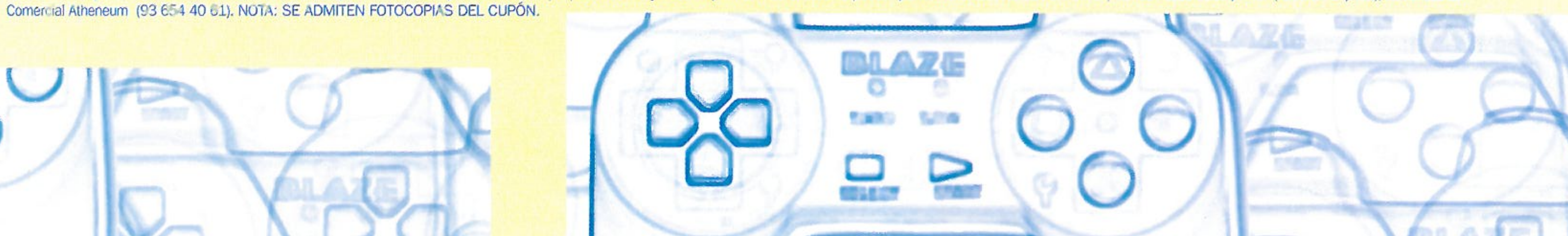
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 2002
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1.500 PESETAS (9,02 EUROS) DE GASTOS DE ENVÍO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.



LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.



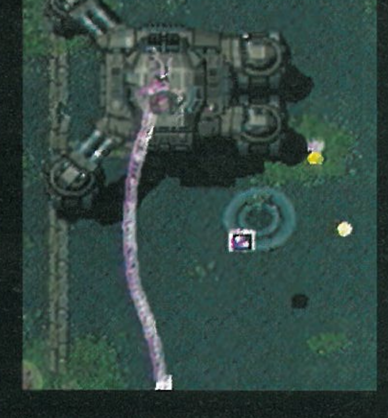






THE RAIDEN PROJECT

UN MUNDO MUY RARO



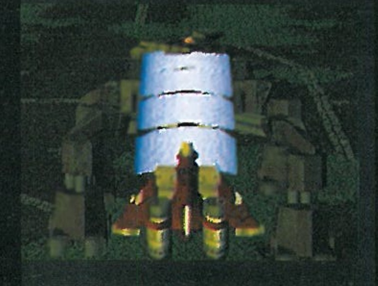
DESARROLLADOR **SEIBU KAIHATSU**
EDITOR **SEIBU KAIHATSU**
DISTRIBUIDOR **OCEAN**
AÑO DE ORIGEN **1995**

Nos encontramos ante el que sin duda fue uno de los *shooters* más entrañables para los que frecuentaban los salones recreativos a principios de los años 90. La compañía Seibu Kaihatsu sorprendió a propios y extraños por dotar a este título de una gran variedad de disparos, y de una jugabilidad frenética e insuperable si se jugaba a dobles. Después del éxito mundial que obtuvo en los arcades, la propia Seibu Kaihatsu decidió en el año 95 hacer una versión para los circuitos domésticos de la 32 bits de Sony. Este CD fue un gran autohomenaje a la obra, ya que incluía versiones de la primera y la segunda parte de la saga, amén de una intro en 3D que a la postre sirvió como base para realizar *Raiden DX* dos años después.

TÉCNICAMENTE PUEDE RESULTAR MUY ARCAICO, DEBIDO AL PARPADEO DE SPRITES CUANDO SE DESTRUYEN LAS NAVES ENEMIGAS Y A LAS MELODÍAS PROGRAMADAS POR CANALES DE SONIDO DE SENCILLA PERO INTENSA COMPOSICIÓN

UNA NUEVA DIMENSIÓN

La presentación del juego está elaborada en 3D, y existe un atractivo truco para poder jugar ¡con estas secuencias!. Para ello, deberemos mantener apretado el botón R2 cuando tengamos la intro en pantalla, y de esta manera podremos manejar la nave y disparar como si estuviéramos echando una partidita con una antigua coin-op.



MATA-MATA COMO RAZÓN DE SER

Desde luego, técnicamente puede resultar muy arcaico, debido al parpadeo de sprites cuando se destruyen las naves enemigas y a las melodías programadas por canales de sonido de sencilla pero intensa composición. Pero esto no supondrá ningún impedimento para los que hayan disfrutado de aquella 'vieja época dorada' del videojuego. Para bien o para mal, jugar con *The Raiden Project* es como introducirse en una máquina del tiempo con la simple intención de consumir horas y horas al frente del televisor matando 'marcianitos', a lo largo de las largas fases de las que constan las dos entregas de este clásico.

TALONARIUM

Videojuego del Milenio desarrollado por **Guillermo del Palacio (Madrid)** Género: **Talon'em-up**

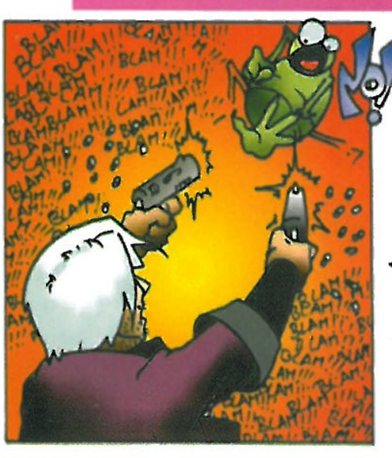
En este juego al estilo *PC Fútbol* encarnas a un empresario llamado Vil Gueits, creador de la empresa Enanosoft y el sistema operativo Güindows. Ahora, como estás aburrido, te decides a crear una consola y la llama J-Box. Tiene forma de J y es de color verde fosforito y negra (menuda mezcla).
Aquí empieza lo divertido: tienes que decidir qué juegos fichas para tu consola y cuáles no. Si decides ficharlos, empieza una especie de *beat'em-up* en el que lanzas golpes de talonario (¡y qué golpes!).
También hay dos minijuegos: en el primero tienes que esquivar tartazos y el segundo es un hilarante vídeo en el que ves a los usuarios intentando utilizar el Windows... perdón, el Güindous 98.

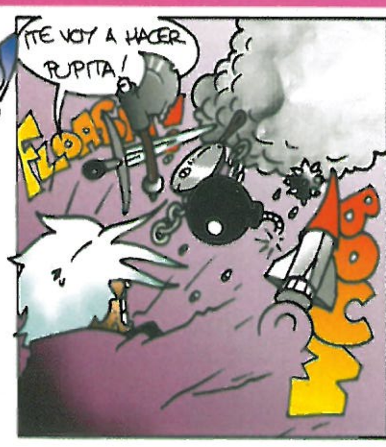
Opinión Planet El videojuego desarrollado por nuestro lector Guillermo demuestra cómo Bill Gates sigue haciéndose querer entre los usuarios de consola gracias al poder magnético de su talonario de cheques. Tanta es su repercusión que ha llegado a nuestros oídos la próxima aparición de un juego de nombre *Check Wars: Dollarfighter*, en el que hay que ponerse en la piel de un valiente desarrollador de juegos para PS2 al que el sr. Puertas va lanzando ofertas para comprar sus creaciones. Tendrás que esquivar sus sucesivos ataques mientras se te echa encima la fecha de entrega... emoción y adrenalina pura a raudales, vamos.



FUERA DE JUEGO







TAL Y COMO OS PROMETIMOS EL NÚMERO PASADO, HEMOS REFORMADO FUERA DE ÓRBITA. A PARTIR DE AHORA SÓLO PREMIAREMOS UN VIDEOJUEGO DEL MILENIO, Y ADEMÁS OS OFRECEREMOS CADA MES UNA TIRA CÓMICA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS BAJO EL NOMBRE DE FUERA DE JUEGO. QUE USTEDES LO DISFRUTEN.

FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora en esta sección enviando el más cachondo y desfasado Videojuego del Milenio que pase por tu cabeza y gana el profundo orgullo personal de aparecer en las sagradas páginas de *PlanetStation*... consiguiendo, de paso, una bonita Pistola Falcon. Escríbenos a:
C/Joventut 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien enviad un e-mail a **planet@intercom.es**

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 38

Alvaro Maqueda Repiso PUERTO REAL (CÁDIZ)

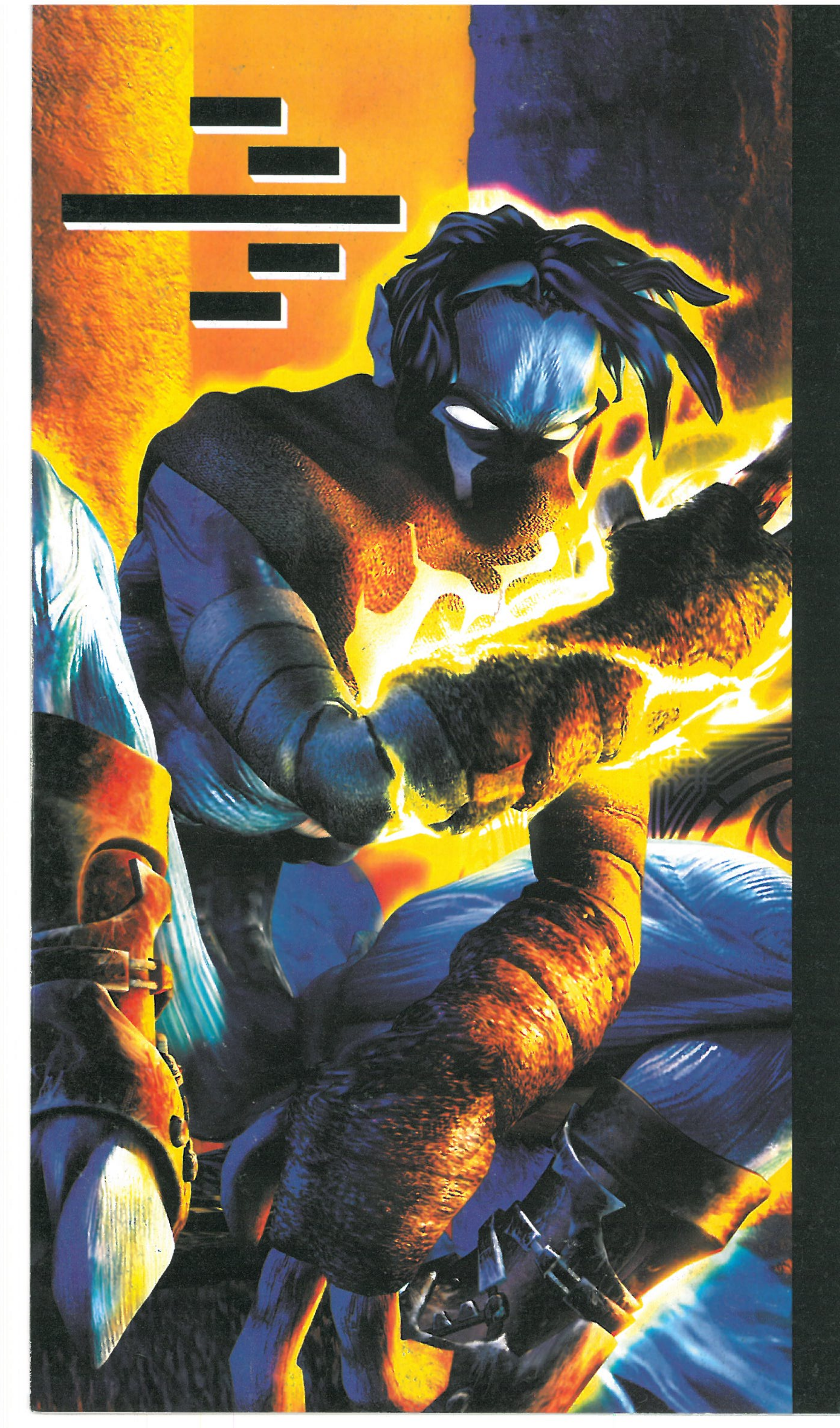
CONCURSO ESTO ES FÚTBOL 2002 (PLANET 36)

PREMIADOS CON UN JUEGO ESTO ES FÚTBOL 2002

Mari Carmen Ruiz Rodríguez SEVILLA, David Jiménez Batuecas GIRONA, Francisco Javier Moreno Ocaña MÁLAGA, Jordi Lugo Cámara EL MASNOU (BARCELONA), Jaime Fernández Ruiz ZARAGOZA, Aurelio López Fernández MIERES (ASTURIAS), Ibon Romero Lloverio BARCELONA, Ángel Pena Bravo A CORUÑA, Ángel Martínez Miguel MEDINA DE POMAR (ASTURIAS), Axel Vidal Coral OLOT (GIRONA)

PREMIADOS CON UN JUEGO ESTO ES FÚTBOL 2002+CHUBASQUERO

Fermín Cosido Gimeno VALENCIA, Juan Francisco Chica Vázquez L'HOSPITALET DE LLOBREGAT (BARCELONA), Julio Iglesias Torres SANTIAGO DE COMPOSTELA (A CORUÑA), Juan Gaviño García CÁDIZ, José Antonio Macía Ortega LUGO, Zeus David Gargallo Pardal CASTELLDEFELS (BARCELONA), Alejandro Muñoz Cantarero SEVILLA, Miguel Ángel Moral Jiménez BARCELONA, Jesús Cañamero Béjar TOLEDO, Agustín Ibarzabal Quesada ZUMARRAGA (GIPUZKOA)



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

En Planet no Podemos vivir en Paz desde que un Perro raPero Plano como el PaPel Pretende que Paremos de Parir artículos para Practicar bailes con él... ¡Piedad! ¡PaRappa ha vuelto! Y con él, el colorido y surrealista mundo creado por Matasaya Matsuura en una de las aventuras musicales más delirantes de este año que estrenamos. ¡Se acerca la PaRappamanía!

La travesía de Raziel por el tiempo está llena de puzzles, vampiros y enormes escenarios que explorar (aunque no por este orden). Para que no os perdáis en Nosgoth, el mes que viene os ofreceremos una *guía de Legacy of Kain: Soul Reaver 2*. Nunca segar almas fue tan fácil.

Si *Grand Theft Auto 3* os pareció un juego algo bestia, esperad a conocer *State of Emergency*. En la próxima Planet os desvelaremos los extraños, salvajes, y sobre todo aberrantes comportamientos de ciudadanos 'normales' cuando se declara el Estado de Emergencia en una ciudad.

En un año de altos vuelos como el que nos espera no puede faltar la esperada secuela de una de las sagas aéreas más famosas y adictivas de PlayStation: *Ace Combat 4*. Si queréis saber más acerca de los gráficos fotorrealistas y la jugabilidad que han aupado a los primeros puestos de las listas de ventas internacionales a este juego, reservad ya vuestro pasaje para nuestro próximo número de *PlanetStation*.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ENERO

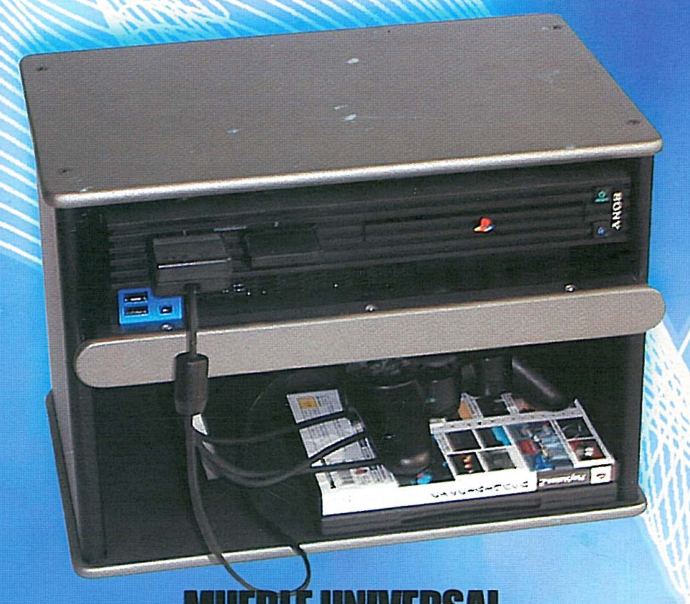
NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

TENEMOS TODO ESTO

(Y EL CIELO TAMBIEN)



MEMORIA 8Mb
para PS2™



MUEBLE UNIVERSAL
para guardar tus juegos,accesorios y consola



PISTOLA SCORPION II
con puntero laser

MANDO DUAL SHOCK PARA PS2™



CABLE SCART
conversor de sistema pal /NTSC



MANDO DVD SURFER
todas las funciones de un mando a distancia
y ademas puedes jugar



PANTALLA 5" PARA PSone™

